

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DI SMK N 3 YOGYAKARTA

DI SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233



Disusun oleh:

Jerry Jem
NIM. 11503241041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Nama Sekolah : SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
Alamat Sekolah : Jl. W. Mongonsidi No.2 Yogyakarta
Pelaksanaan PPL : 2 Juli 2014 s/d 17 Oktober 2014
Nama : Jerry Jem
NIM : 11503241041
Fakultas / Jurusan : Fakultas Teknik / Pendidikan Teknik Mesin
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA dari tanggal 2 Juli 2014 s/d 17 Oktober 2014. Hasil kegiatan tercakup dalam laporan pertanggung jawaban ini.

Yogyakarta, Oktober 2014

Mengetahui,

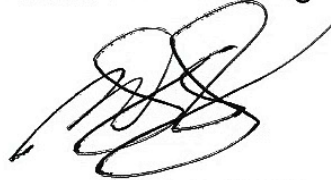
Dosen Pembimbing Lapangan,



Dr. Wagiran, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19750627 200112 1 001

Guru Pembimbing

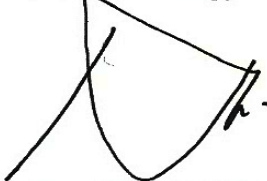


Maryadi, S.Pd.T

NITB. 2159

Koordinator PPL

SMK N 3 Yogyakarta



Drs. Heru Widada

NIP. 19630522 198703 1 005



LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatulllhi Wabarakatuh..

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas selesainya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK N 3 Yogyakarta beserta laporannya tanpa suatu halangan yang berarti.

Laporan PPL merupakan bentuk pertanggung jawaban terhadap pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan mulai tanggal 2 Juli 2014 s/d 17 Oktober 2014 atau selama kurang lebih 3,5 bulan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan berbagai pihak, kegiatan beserta penyusunan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tidak akan terselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ketua LPPM beserta jajaran staf LPPM, yang telah memberikan berbagai informasi tentang pelaksanaan KKN-PPL di sekolah.
3. Bapak Dr. Wagiran, S.Pd.,M.T, selaku DPL PPL yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan pemantauan, mulai pada saat pra- PPL, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan ini dapat terselesaikan.
4. Drs. Heru Widada, selaku Koordinator PPL SMK N 3 Yogyakarta.
5. Bapak Maryadi, S.Pd.T selaku guru pembimbing PPL di SMK N 3 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama PPL berlangsung.
6. Seluruh Guru dan Karyawan di SMK N 3 Yogyakarta.
7. Siswa Kelas X TP 1, X TP 2, X TP 3 dan Kelas X TP 4 yang dapat bekerjasama dengan penulis demi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.
8. Teman-teman PPL di SMK N 3 Yogyakarta, yang telah membantu dan memberikan dorongan sehingga seluruh agenda bisa terselesaikan dengan lancar.
9. Orang tua yang senantiasa memberikan semangat dan do'a untuk terus berjuang.
10. *The special one*, Renata Galuh Nur Rizky, yang selalu mendukung saya baik dalam keadaan susah maupun senang. *I was thinking about my dream and my future on you.*
11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu yang telah membantu, mendukung, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan benar.

Semoga segala kebaikan, bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari ALLAH SWT. Penulis menyadari bahwa laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini masih terdapat banyak kekurangan, jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membantu demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. Amien.

Yogyakarta, Oktober 2014

Penulis

**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
(KKN-PPL)
PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Semester Khusus Tahun Akademik 2014/2015
SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
Oleh: Jerry Jem**

ABSTRAK

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) agar mahasiswa bisa mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah, untuk diterapkan dalam kehidupan nyata khususnya di lembaga pendidikan formal, lembaga pendidikan non formal. Kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa mencakup kompetensi sosial, pedagogik, profesional dan kepribadian.

Secara umum, pelaksanaan PPL meliputi empat tahapan yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan penyusunan laporan. Tahapan pelaksanaan PPL meliputi tahap pembekalan, penerjunan, dan praktik mengajar. Pelaksanaan program PPL dimulai dari tanggal 2 Juli 2014 sampai dengan 17 Oktober 2014. Pelaksanaan program diisi dengan observasi kelas, konsultasi, pembuatan administrasi guru (perhitungan minggu efektif, membuat daftar hadir, membuat agenda harian guru, analisis SK-KD, membuat RPP, membuat materi ajar dan membuat media pembelajaran), praktik mengajar dan evaluasi. Dalam praktik mengajar, kelas yang diampu adalah kelas X TP1, X TP 2, X TP 3 dan X TP 4 dengan total jam pertemuan dikelas adalah xxx jam. Evaluasi meliputi pembuatan soal praktikum dan teori serta pembuatan tugas untuk siswa. Secara keseluruhan Program PPL dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Pada realisasinya kegiatan berjalan sesuai dengan target yang sudah direncanakan. Kegiatan PPL ini dilaksanakan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung.

Program yang diselenggarakan pada kegiatan PPL, disusun untuk meningkatkan proses pengajaran dan proses belajar siswa. Selain itu, juga untuk melatih praktikan sebelum terjun ke lapangan kerja nantinya. Dengan demikian, praktikan memiliki keterampilan dalam manajerial kelas dan sekolah sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan input dan output yang andal.

Kata Kunci : PPL UNY 2014, SMK Negeri 3 Yogyakarta, TP (Teknik Pemesinan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i

HALAMAN PENGESAHAN..... ii

LEMBAR PERSEMBAHAN iii

ABSTRAK v

Daftar Isi..... vi

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

 A. Analisis Situasi..... 2

 B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL 7

 1. Kegiatan pra PPL..... 7

 2. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)..... 9

BAB II..... 11

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL..... 11

 A. PERSIAPAN PROGRAM KERJA PPL..... 11

 1. Pengajaran Mikro 11

 2. Pembekalan PPL..... 11

 3. Observasi Pembelajaran di Kelas 12

 4. Kondisi Kelas 12

 5. Observasi di lingkungan sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta 13

 6. Observasi kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 3 Yogyakarta 13

 7. Pembuatan Persiapan Mengajar 14

 B. Pelaksanaan PPL 15

 1. Persiapan Pra Praktik Mengajar 15

 2. Praktik mengajar..... 16

 C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi 20

 1. Program PPL 20

 2. Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan PPL..... 20

3. Usaha mengatasi hambatan. 21

BAB III 22

PENUTUP..... 22

A. KESIMPULAN 22

B. SARAN 22

DAFTAR PUSTAKA 25

Lampiran 26

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu lembaga Perguruan Tinggi Negeri yang bertujuan mendidik (menyiapkan) tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional. Salah satu usaha nyata dalam menyiapkan tenaga pendidik yang profesional yaitu dengan adanya Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) adalah mata kuliah wajib yang diwujudkan dalam bentuk pendidikan dengan cara memberikan pelatihan dan pengalaman mengajar secara langsung di lapangan, khususnya di lembaga pendidikan sehingga mahasiswa calon guru dapat mempunyai bekal dalam mengajar dan terlatih dalam mengidentifikasi permasalahan di lapangan serta belajar bagaimana cara mengatasinya. PPL sebagai wahana pembentukan calon guru atau tenaga pendidik yang profesional memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari, mengenal, dan menghayati permasalahan yang ada di lembaga kependidikan, baik terkait dengan proses pembelajaran, maupun manajerial kelembagaan.

Beberapa dimensi persyaratan sebagai seorang guru, tidak hanya menguasai materi dan ketrampilan mengajar saja, akan tetapi juga sikap dan kepribadian yang luhur perlu dimiliki oleh seorang guru. Hal ini sesuai dengan teori tiga dimensi kompetensi guru yang mencakup, sifat-sifat kepribadian yang luhur, penguasaan bidang studi dan ketrampilan mengajar. Dalam kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) ini, mahasiswa diterjunkan ke sekolah atau lembaga dalam jangka waktu tertentu secara bertahap dan berkesinambungan untuk dapat mengenal, mengamati dan mempraktekkan semua kompetensi yang diperlukan bagi seorang guru atau tenaga pendidik. Bekal pengalaman yang telah diperoleh diharapkan dapat dipakai sebagai modal untuk mengembangkan diri sebagai calon guru atau tenaga pendidik yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga akademis (profesionalisme pendidik).

Lokasi PPL adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah. Pada program PPL UNY 2012 yang dilaksanakan pada tanggal 02 Juli 2012 sampai dengan tanggal 17 September 2012, mahasiswa praktikan memilih lokasi pelaksanaan PPL di SMKN 3 Yogyakarta yang beralamat di Jalan R.W. Monginsidi 2A Yogyakarta. SMKN 3 Yogyakarta dipilih sebagai lokasi PPL berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran atau materi kegiatan yang dipraktekkan di sekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa.

A. ANALISIS SITUASI

SMK sering kali menjadi pilihan sekolah lanjutan bagi siswa tamatan SMP. Hal itu disebabkan karena SMK merupakan sekolah kejuruan yang mempersiapkan sumber daya manusia yang siap kerja, walaupun tidak menutup kemungkinan untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. SMK Negeri 3 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan yang senantiasa mengikuti perkembangan pendidikan, oleh karena itu pendidikan di SMK Negeri 3 Yogyakarta harus maju. Pada era globalisasi ini tamatan-tamatan SMK sangat dibutuhkan di dunia kerja yang sesungguhnya, untuk itu secara tidak langsung SMK Negeri 3 Yogyakarta harus dapat mempersiapkan lulusan yang berkualitas.

SMK Negeri 3 Yogyakarta yang terletak di Jalan RW. Monginsidi no.2 Jetisharjo Yogyakarta, dengan batas-batas sebagai berikut :

1. Sebelah selatan : Jalan RW. Monginsidi
2. Sebelah timur : SMK N 2 Yogyakarta
3. Sebelah utara : Lapangan Sepak Bola
4. Sebelah barat : Dusun Blunyahrejo

Sekolah SMK NEGERI 3 Yogyakarta memiliki SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas tinggi dari segi keterampilan, SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA sangat memiliki SDM yang sangat memadai.

SMK NEGERI 3 YOGAYAKRTA memiliki luas tanah \pm 4 hektar, yang beralamatkan di JL. R. W. MONGINSIDI NO. 2 YOGYAKARTA 55233 memiliki berbagai macam potensi yang mencangkup :

a. Potensi Peserta didik SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jurusan yang dimiliki oleh SMK Negeri 3 Yogyakarta ada 8 jurusan, yaitu

1. Jurusan Konstruksi Kayu.
2. Jurusan Gambar Bangunan.
3. Jurusan Kelistrikan.
4. Jurusan Kendaraan Ringan.
5. Jurusan Pemesinan.
6. Jurusan Audio Vidio.
7. Jurusan Komputer & Jaringan.
8. Jurusan Meltimedia.

b. Potensi Guru

SMK Negeri 3 Yogyakarta mempunyai banyak tenaga pendidik yang profesional dalam mendidik peserta didiknya, yang terdiri dari:

1. 142 orang berstatus sebagai PNS.
2. 31 orang berstatus sebagai guru tidak tetap (GTT).

3. 24 orang berstatus PNS guru tidak tetap

Sebagian besar guru di SMK Negeri 3 Yogyakarta ini merupakan lulusan S1 dan sudah ada yang S2 dengan jurusan yang berkompeten dengan mata pelajaran yang diampu.

c. Potensi Karyawan

Selain itu SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki Karyawan terdiri dari PNS dan Non PNS, diataranya adalah satpam, *toolman*, serta karyawan di tiap jurusan. Setiap tahunnya diadakan pelatihan untuk karyawan yang ada. Prestasi yang pernah diraih yaitu finalis kejuaraan olah raga bola voli dan bulu tangkis antar karyawan sekolah di DIY.

d. Potensi Kurikulum

Kurikulum sebagai salah satu perangkat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada tahun ini pembelajaran yang dilaksanakan sudah menerapkan Kurikulum 2013. Kegiatan kurikuler memuat mata pelajaran dan muatan lokal, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan perwujudan dari kegiatan pengembangan diri.

e. Organisasi dan Ruang OSIS

Guru-guru selalu mendukung siswa-siswanya untuk selalu bersemangat meraih prestasi. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK Negeri 3 Yogyakarta berjalan dengan baik yang sebagian kegiatan dan program kerjanya adalah hasil musyawarah antara siswa sebagai pelaksana dan guru sebagai pembimbing kegiatan.

f. Sarana dan Prasarana

SMK Negeri 3 Yogyakarta juga dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar mengajar yang mencakup, diantaranya:

1. 60 ruang kelas
2. Ruang tata usaha
3. Ruang administrasi
4. Ruang kepala sekolah beserta waka
5. Ruang kepala program keahlian
6. Ruang guru
7. Ruang sidang
8. Ruang praktik
9. Ruang pengajaran

10. Ruang praktik industri
 11. Ruang BK / BP
 12. Ruang bursa kerja khusus (BKK)
 13. Ruang laboratorium komputer dan internet
 14. Ruang bahasa inggris
 15. Bengkel Pemesinan
 16. Bengkel Otomotif
 17. Bengkel Kayu
 18. Bengkel Listrik
 19. Lab Audio Video
 20. Lab Multimedia
 21. Ruang Gambar Bangunan
 22. Ruang UKS
 23. Ruang OSIS
 24. Ruang Ekstrakurikuler
 25. Masjid
 26. Ruang keagamaan katholik
 27. Perpustakaan
 28. Aula
 29. Balairung
 30. Ruang repair/ perawatan dan perbaikan
 31. Koperasi
 32. Kantin sekolah
 33. Gudang
 34. Lapangan olah raga (basket, bulutangkis, volley, sepak bola)
 35. Wall claimbing
 36. Pos satpam
 37. Tempat parkir siswa dan guru
 38. Kamar mandi dan toilet
- g. Potensi Ruang

SMK N 3 Yogyakarta dan berdiri di lahan dengan luas kurang lebih 4 hektar. Bangunannya terdiri dari ruang-ruang, yaitu :

Nama Ruang/Area Kerja	Kondisi Saat Ini						Kebutuhan		
	Jumlah Ruang	Luas(m ²)	Total Luas(m ²)	Jumlah Baik	Jml Rusak		Jml Ruang	Luas(m ²)	Total Luas(m ²)
					Sedang	Berat			

Ruang Kepala Sekolah	3	23	69	3	0	0	3	23	69
Ruang Guru	1	180	180	1	0	0	1	300	300
Ruang Pelayanan Administrasi	1	117	117	1	0	0	1	117	117
Ruang Perpustakaan	1	180	180	1	0	0	1	180	180
Ruang Unit Produksi	1	27	27	1	0	0	1	27	27
Ruang Pramuka/Koperasi/UKS/dll	2	66	132	2	0	0	3	80	240
Ruang Ibadah	2	225	450	1	0	0	2	225	450
Ruang Bersama	1	500	500	1	0	0	1	500	500
Ruang Kantin Sekolah	3	72	216	3	0	0	4	72	288
Ruang Toilet	28	3	84	28	0	0	28	3	84
Ruang Gudang	2	54	108	2	0	0	2	80	160
Ruang Kelas	48	63	3024	48	0	0	60	80	4800
Ruang Praktek/Bengkel/ Workshop	3	81	243	3	0	0	8	81	648
Ruang Lab. Fisika/Kimia/ Biologi	1	90	90	1	0	0	2	90	180
Ruang Lab. Bahasa	3	63	189	3	0	0	3	63	189
Ruang Praktek Komputer	4	81	324	3	0	0	4	81	324
Ruang Lab Multimedia	1	81	81	1	0	0	1	81	81
Ruang Praktek Gambar Teknik	1	135	135	1	0	0	1	135	135
Ruang Praktek Teknik Audio-Video	3	56	168	3	0	0	3	56	168
Ruang Praktek Teknik Komputer Dan Jaringan	1	81	81	1	0	0	1	81	81
Ruang Praktek Multi Media	1	81	81	1	0	0	1	81	81

h. Potensi Ekstrakurikuler

SMK Negeri 3 Yogyakarta juga memiliki kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana penyaluran dan pengembangan minat dan bakat siswa-

siswinya. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut secara struktural berada di bawah koordinasi sekolah dan OSIS. Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 3 Yogyakarta terdiri dari kegiatan ekstrakurikuler wajib dan pilihan. Berikut kegiatan ekstrakurikuler beserta jadwal yang dilaksanakan di SMK N 3 Yogyakarta ini antara lain :

KEGIATAN	HARI	WAKTU
BOLA VOLI	Senin	5.00-7.00
BOLA BASKET	Kamis, Sabtu	5.00-7.00
SEPAK BOLA	Senin	5.00-7.00
TENIS MEJA	Senin	5.00-7.00
BULUTANGKIS	Rabu	5.00-7.00
TAEKWONDO	Senin, Rabu	5.00-7.00
MUSIK	Kamis	5.00-7.00
BOHIS	Jumat	5.00-7.00
PINIL	Sabtu	5.00-7.00
KARATE	Kamis, Sabtu	5.00-7.00
PELINTA MART	Senin, Kamis	5.00-7.00
TAEKWONDO	Senin, Rabu	5.00-7.00
PELINTA MART	Rabu, Sabtu	5.00-7.00
PAJARAN SURAT	Rabu, R.42	5.00-7.00
PAJARAN SURAT	Kamis	5.00-7.00
PAJARAN SURAT	Sabtu	5.00-7.00
PAJARAN SURAT	Jumat	5.00-7.00

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dalam kesempatan PPL di SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA ini program-program yang kami lakukan bertujuan membantu memajukan proses belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa PPL dan berdasarkan analisis situasi di atas, SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA merupakan salah sekolah yang berkualitas dan bermutu tinggi dengan SDM siswa-siswi yang sangat berkualitas. Oleh karena itu sekolah ini dapat digunakan sebagai sarana kegiatan PPL UNY 2014 untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang dimiliki oleh mahasiswa-mahasiswa PPL UNY.

SMK N 3 Yogyakarta mempunyai target sebagai sekolah kejuruan unggulan. Oleh karena itu, pengembangan dan peningkatan kualitas di berbagai bidang kejuruan dilaksanakan agar sekolah dapat bersaing dengan sekolah kejuruan yang lain sehingga target yang diinginkan dapat tercapai.

Peserta didik di SMK N 3 Yogyakarta sebagian besar adalah remaja yang berada pada masa peralihan sehingga memerlukan penanganan dan perlakuan yang benar. Dengan kondisi siswa yang demikian diharapkan sekolah mampu memberikan pendidikan yang dapat mengarahkan siswa dan juga membentuk

kepribadian siswa ke arah kepribadian yang positif dan juga berguna untuk bangsa dan negara di masa yang akan datang.

Dalam rangka pembentukan jiwa peserta didik yang memiliki cara berfikir positif, siswa selayaknya diberikan pendidikan pengetahuan dan karakter. Pembentukan jiwa peserta didik tersebut dapat dilaksanakan pada saat pelaksanaan MOPD (Masa Orientasi Peserta Didik) dengan kegiatan yang menunjang seperti pengarahan, pembimbingan, pencarian potensi siswa, dan penyuluhan yang berhubungan dengan dunia remaja.

B. PERUMUSAN PROGRAM & RANCANGAN KEGIATAN PPL

Kegiatan Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) meliputi pra-PPL dan PPL. Pra-PPL adalah kegiatan sosialisasi PPL lebih awal kepada mahasiswa melalui mata kuliah Kajian Pengantar Ilmu Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Sosioantropologi Pendidikan, Pengembangan Kurikulum, Metodologi Pembelajaran, Media Pengajaran, Evaluasi Pembelajaran, Pengajaran Mikro yang didalamnya terdapat kegiatan observasi ke sekolah sebagai sarana sosialisasi mahasiswa agar dapat mengetahui sejak dini tentang situasi dan kondisi di lapangan. Sedangkan, PPL adalah kegiatan mahasiswa di lapangan dalam mengamati, mengenal dan mempraktikkan semua kompetensi yang diperlukan bagi guru. Pengalaman yang diperoleh tersebut diharapkan dapat dipakai sebagai bekal untuk membentuk calon guru yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga profesional kependidikan.

Perumusan rancangan kegiatan PPL disusun agar dalam pelaksanaan PPL dapat terarah, baik itu untuk kegiatan belajar teori maupun kegiatan belajar praktik agar hasil yang dicapai bisa maksimal. Persiapan ini dilakukan selama kurang lebih empat bulan atau satu semester selama perkuliahan berlangsung. Persiapan ini meliputi :

1. Kegiatan pra PPL

a. Pengajaran mikro

Pengajaran mikro (*micro teaching*) ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok mikro yang ditentukan oleh pihak jurusan di setiap fakultas dimana setiap kelompok terdiri kurang lebih 10 orang. Mata kuliah pengajaran mikro ini diperoleh di semester VI.

b. Observasi

Observasi pelajaran di kelas dilaksanakan agar praktikan memiliki pengetahuan dan pengalaman awal mengenai tugas seorang guru sebagai

fasilitator dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Obyek observasi adalah sebagai berikut :

- Cara membuka pelajaran
- Penyajian materi
- Penggunaan media
- Saran dan bentuk evaluasi
- Metode pembelajaran
- Penggunaan bahasa
- Pemberian tugas
- Komunikasi dengan siswa
- Penampilan
- Penggunaan waktu
- Pemberian motivasi
- Teknik bertanya
- Penguasaan kelas
- Menyimpulkan materi/ mata diklat
- Penilaian atau evaluasi
- Penutup pelajaran.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengenal dan memperoleh gambaran nyata tentang penampilan guru dalam proses KBM di kelas dan kondisi sekolah tempat praktikan akan melaksanakan PPL. Selama observasi ini para mahasiswa mengamati bagaimana proses KBM di kelas dan praktik sekolah.

c. Pembekalan

Pembekalan kepada mahasiswa dilaksanakan di ruang teater 1 Fak. Teknik UNY. Hal ini bertujuan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa dalam bersikap sebagai guru yang baik dan dalam proses pelaksanaan PPL di sekolah.

d. Rancangan kegiatan PPL

Sebelum melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan disekolah terlebih dahulu setiap mahasiswa membuat rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan pada praktik mengajar dikelas. Rancangan ini bisa berupa persiapan materi yang akan diajarkan ataupun menyiapkan job sheet dan RPP.

Mahasiswa harus bisa semaksimal mungkin dalam menambah pengetahuan yaitu dengan cara berkonsultasi dengan guru pembimbing yang sebelumnya telah ditunjuk oleh pihak sekolah untuk membimbing tiap mahasiswa didalam melaksanakan praktek mengajar.

Pelaksanaan PPL yang dimulai tanggal 01 Juli 2014 sampai 17 Oktober 2014 yang memiliki rancangan kegiatan sebagai berikut:

- a. Bimbingan dengan guru pembimbing dalam pembuatan *handout* dan RPP.
- b. Praktik mengajar meliputi:
 - 1) Pembuatan RPP, *handout*, *jobsheet* dan media
 - 2) Praktik mengajar di kelas
 - 3) Pendampingan
 - 4) Evaluasi dan koreksi
 - 5) Bimbingan PPL

2. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

- a. Penyusunan Perangkat Persiapan Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan praktik mengajar secara langsung antara lain :

- 1) Menyusun Silabus
- 2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP digunakan sebagai pedoman pengajaran oleh guru setiap kali tatap muka. Perangkat persiapan pembelajaran yang dibuat adalah rencana pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran.

- b. Pembuatan media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik dalam mengajar. Media pembelajar ini juga untuk membauat anak didik lebih tertarik akan materi yang diberikan pendidik.

- c. Praktik mengajar.

Pelaksanaan praktik mengajar meliputi:

- 1) Praktik mengajar terbimbing.

Kegiatan ini dilakukan pada awal praktik mengajar mahasiswa praktikan dengan didampingi oleh guru pembimbing masing-masing.

- 2) Praktik mengajar mandiri.

Setelah mahasiswa dianggap cukup layak untuk terjun sendiri dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, maka guru pembimbing tidak lagi mendampingi namun tetap melakukan konsultasi dengan guru pembimbing.

- 3) Menyusun dan mengembangkan alat evaluasi.
- 4) Mempelajari dan melaksanakan administrasi guru seperti pengisian Buku Kerja Guru, mengisi daftar nilai dan presensi siswa.

d. Penyusunan dan pelaksanaan bahan evaluasi

Bahan yang akan digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran berupa soal-soal dan pengujian dengan teknik yang telah ditentukan dan dipersiapkan terlebih dahulu antara lain dengan membuat kisi-kisi soal dan menyusun butir soal.

e. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi yang dilaksanakan berupa ulangan harian. Ulangan harian bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa-siswi terhadap materi pelajaran.

f. Analisis hasil ulangan dan analisis butir soal

Nilai hasil ulangan dari siswa perlu dianalisis sehingga dapat diketahui ketercapaian dan ketuntasan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Selain itu, butir soal yang digunakan sebagai alat evaluasi juga harus dianalisis sehingga dapat diketahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal.

g. Mempelajari Administrasi Guru

Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa benar-benar mengetahui tugas-tugas administrasi guru selama mengajar di kelas. Selama program PPL berlangsung, pembuatan administrasi oleh guru otomatis harus dilakukan. Antara lain meliputi program kerja pendidik, analisis materi pembelajaran, program tahunan (prota), program semester (prosem), silabus, buku agenda mengajar, dan daftar penilaian.

h. Penyusunan laporan PPL

Laporan PPL disusun untuk melaporkan rangkaian kegiatan PPL yang telah dilaksanakan. Laporan PPL tersebut berfungsi sebagai pertanggungjawaban praktikan atas pelaksanaan program PPL.

i. Penarikan PPL

Kegiatan penarikan PPL dilakukan tanggal 17 September 2014, meskipun masa PPL di SMK N 3 Yogyakarta sampai tanggal 17 Oktober 2014. Hal tersebut dilakukan karena untuk sesuai dengan UNY. Penarikan PPL dilakukan di sekolah di ruang sidang SMK N 3 Yogyakarta yang didampingi oleh DPL PPL.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

Kegiatan PPL ini dilaksanakan selama kurang lebih waktu aktif 2,5 bulan, terhitung mulai tanggal 02 Juli – 17 September 2014. Selain itu terdapat juga alokasi waktu untuk observasi sekolah dan observasi kelas yang dilaksanakan sebelum PPL dimulai. Rumusan program PPL yang direncanakan untuk dilaksanakan di SMK Negeri 3 Yogyakarta merupakan menjadi Program Individu. Uraian tentang hasil pelaksanaan program individu sebagai berikut:

A. PERSIAPAN PROGRAM KERJA PPL

Untuk mempersiapkan mahasiswa dalam melaksanakan PPL baik yang dipersiapkan berupa persiapan fisik maupun mentalnya untuk dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya dan sebagai sarana persiapan program apa yang akan dilaksanakan nantinya, maka sebelum diterjunkan ke lokasi PPL, maka UPPL membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL. Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran Mikro

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah yang wajib tempuh bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Tujuan dari pengajaran mikro ini adalah membentuk dan mengembangkan kompetensi dasar mengajar sebagai bekal praktik mengajar (real teaching) di sekolah/lembaga pendidikan dalam program PPL. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal semester VI. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktik untuk mengajar dengan peserta yang diajar adalah teman sekelompok/peer teaching. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa ketrampilan-ketrampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru/pendidik.

2. Pembekalan PPL

Pembekalan KKN-PPL dilaksanakan sebanyak 1 kali. Pembekalan pertama dilaksanakan tanggal 28 Februari 2012 bertempat di aula Fakultas Teknik UNY dengan materi yang disampaikan antara lain Pembekalan dan Orientasi Pengajaran Mikro. Materi yang disampaikan antara lain : pengembangan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan, pemberdayaan

masyarakat sekolah lewat KKN PPL, Mekanisme Pelaksanaan KKN-PPL, permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan dari yang bersifat akademik, administratif sampai bersifat teknis.

3. Observasi Pembelajaran di Kelas

Dalam observasi pembelajaran di kelas diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi lingkungan sekolah atau lapangan juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen kependidikan dan norma yang berlaku di tempat PPL.

Hal yang diobservasi yaitu :

- 1) Perangkat Pembelajaran
- 2) Silabus
- 3) Satuan Pelajaran (SP)
- 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 5) Proses Pembelajaran
- 6) Membuka pelajaran
- 7) Penyajian materi
- 8) Metode pembelajaran
- 9) Penggunaan bahasa
- 10) Penggunaan waktu
- 11) Cara memotivasi siswa
- 12) Teknik bertanya
- 13) Penguasaan kelas
- 14) Penggunaan media
- 15) Bentuk dan cara evaluasi
- 16) Menutup pelajaran
- 17) Gerak

4. Kondisi Kelas

a. Kondisi Kelas

Ruang kelas yang digunakan untuk proses belajar mengajar cukup kondusif, meliputi: ventilasi udara cukup, penerangan cukup, luas dan nyaman untuk belajar.

b. Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan observasi proses pembelajaran ini, mahasiswa mempelajari perilaku seorang guru dalam mengajar didalam kelas. Hasil dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang guru

diharapkan berperilaku sesuai dengan profesi seorang guru. Secara rinci operasi kelas mencakup:

- 1) Teknik pengelolaan kelas
- 2) Teknik membuka pelajaran
- 3) Teknik berinteraksi dengan siswa
- 4) Teknik bertanya dan menjawab pertanyaan
- 5) Teknik mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- 6) Fasilitas Dalam Kelas

Fasilitas yang dimiliki dalam kelas antara lain:

- 1) Meja guru dan siswa
- 2) Kursi guru dan siswa
- 3) Papan tulis
- 4) Penghapus
- 5) Alat tulis

Observasi kelas dilaksanakan untuk dijadikan pengetahuan bagi mahasiswa tentang tata cara pengelolaan kelas dalam rangka pelaksanaan proses belajar mengajar, dengan adanya pengetahuan tersebut diharapkan dapat dijadikan contoh dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) selanjutnya jika mahasiswa telah benar-benar menjadi guru dan diharapkan mahasiswa dapat memberikan evaluasi jika terdapat kekurangan - kekurangan yang mungkin ditemui selama observasi, sehingga diharapkan dunia pendidikan menjadi lebih maju dan lebih baik.

5. Observasi di lingkungan sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta

Sasaran observasi sekolah adalah memahami pengelolaan sekolah termasuk semua bentuk sumber daya yang ada. Untuk melaksanakan pengelolaan pendidikan disekolah diperlukan suatu unit organisasi pendidikan yang secara langsung melaksanakan teknis edukatif dalam proses pendidikan disekolah, karena inti dari proses pendidikan disekolah adalah interaksi antara guru dan murid. Agar organisasi sekolah dapat berfungsi secara efektif, maka perlu penanganan dan penataan administrasi yang baik sehingga akan menghasilkan tingkat efektifitas dan efisien yang tinggi. Oleh karena itu organisasi sekolah sebagai unsur penunjang pelaksanaan proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk mempermudah kegiatan di sekolah. Berdasarkan kepentingan tersebut, maka diperlukan struktur organisasi sekolah yang divisualisasikan dari organisasi yang bersangkutan.

6. Observasi kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 3 Yogyakarta

Observasi kegiatan belajar mengajar (KBM) bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji tentang situasi dan kondisi pembelajaran di kelas. Ada beberapa hal yang mahasiswa praktikan dapatkan yaitu bagaimana proses pembelajaran, seperti teknik penguasaan materi, penguasaan kelas, metode pembelajaran, cara memotivasi siswa, penggunaan media dan lain sebagainya.

Observasi kelas dilakukan secara personal berdasarkan jurusan masing-masing. Teknisnya, mahasiswa praktikan masuk kelas yang sedang melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) kemudian mahasiswa praktikan mengawasi jalannya proses KBM tersebut. Dari observasi KBM tersebut, mahasiswa praktikan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang dapat dijadikan bekal dalam PPL. Kegiatan observasi meliputi:

- a) Observasi perangkat proses belajar mengajar yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, dan penilaian
- b) Observasi penampilan guru di kelas, yang meliputi cara membuka pelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran yang digunakan, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, cara memotivasi siswa, teknik bertanya, penggunaan media, bentuk dan cara belajar, menutup pelajaran.
- c) Observasi perilaku siswa pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- d) Observasi sarana dan prasarana serta fasilitas yang tersedia untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

7. Pembuatan Persiapan Mengajar

Dari observasi di atas didapatkan suatu kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung sebagai mana mestinya. Sehingga peserta PPL hanya tinggal melanjutkan saja, dengan membuat persiapan mengajar seperti:

- a) Satuan Pelajaran
- b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- c) Pembuatan Tugas
- d) Kisi-kisi soal
- e) Analisis butir soal
- f) Rekapitulasi nilai
- g) Alokasi waktu
- h) Media Pembelajaran
- i) Daftar buku pegangan

j) Soal evaluasi

B. PELAKSANAAN PPL

1. Persiapan Pra Praktik Mengajar

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan kegiatan PPL (praktik mengajar), praktikan mendapat tugas untuk mengajar kelas 1 TP 2, 1 TP3, dan 1 TP 4 untuk mata pelajaran Simulasi Digital, sesuai dengan bidang yang telah ditentukan oleh sekolah. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan silabus Simulasi Digital dan juga disesuaikan dengan susunan program pendidikan dan pelatihan keahlian masing-masing. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam pelaksanaan mengajar ini adalah rencana pembelajaran dan satuan pembelajaran untuk teori.

b. Metode

Metode yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar adalah penyampaian materi Simulasi Digital dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab.

c. Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam mendukung proses belajar mengajar di SMK Negeri 3 Yogyakarta menjadikan minat siswa untuk belajar dan membaca menjadi lebih baik. Media yang dimiliki sekolah ini bias dikatakan sesuai standar sebagaimana yang digunakan pada sekolah lain pada umumnya, yaitu papan tulis. Namun untuk mata pelajaran Simulasi Digital ini ruangan yang dipakai sudah tersedia LCD, sehingga proses penyampaian materi bisa lebih optimal.

d. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Simulasi Digital, dengan evaluasi jobsheet dengan memberikan tugas. Guru menilai hasil gambar siswa.

e. Melaksanakan Administrasi Guru.

Mahasiswa praktikan selain melakukan praktik mengajar dan evaluasi terhadap peserta didik juga wajib melakukan administrasi guru seperti pengisian presensi siswa, daftar nilai, dan Jurnal Kegiatan Belajar Mengajar pada tiap hari.

2. Praktik mengajar

Praktik mengajar adalah tujuan utama dari kegiatan PPL itu sendiri, dimana setiap praktikan harus mampu menjadi pendidik yang sebenarnya. Mulai mempersiapkan rencana pembelajaran, materi mengajar, media dan evaluasi serta administrasi guru dalam memberi nilai.

Dalam praktik mengajar di kelas setiap praktikan di bimbing oleh seorang guru, materi yang disampaikan praktikan di kelas disesuaikan dengan apa yang diajarkan oleh guru pembimbing. Sebelum mengajar, mahasiswa PPL dianjurkan untuk membuat rencana pembelajaran, membuat media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Selain itu mahasiswa juga harus menyiapkan diri dengan materi pelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Adapun pokok bahasannya adalah dasar-dasar gambar teknik yang meliputi kegiatan praktik lapangan dilaksanakan dalam dua tahap, antara lain:

a. Praktik mengajar secara terbimbing.

Dalam kegiatan ini mahasiswa praktikan belum mengajar secara penuh, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode maupun pengelolaan kelas tetapi masih dalam pengawasan guru pembimbing. Praktik mengajar terbimbing bertujuan agar mahasiswa praktikan dapat menguasai materi pelajaran secara baik dan menyeluruh baik dalam metode pengajaran maupun KBM lainnya. Dengan demikian mahasiswa praktikan dapat mengetahui kondisi kelas yang meliputi perhatian dan minat peserta didik, sehingga mahasiswa praktikan mempunyai persiapan yang matang dan menyeluruh untuk praktik mengajar.

f. Praktik Mengajar Mandiri

Praktik Mengajar Mandiri dimulai tanggal 27 juli 2012. Kegiatan praktik mengajar adalah inti dari PPL, hal ini untuk melatih praktikan untuk menggunakan seluruh pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama kuliah dan kegiatan pengajaran mikro. Dalam pelaksanaan kegiatan PPL (praktik mengajar), praktikan mendapat tugas untuk mengajar 4 kelas yaitu X TP 1, X TP 2, X TP 3 dan X TP 4. Pelaksanaan belajar mengajarnya pada hari Jum'at di ruang 13 kelas X TP 4 jam ke 1-2, kemudian X TP 3 pada jam ke 3-4 dan kelas X TP 2 pada jam ke 7-8. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan praktikan meliputi :

a) Membuka Pelajaran

Kegiatan membuka pelajaran yang dilakukan oleh praktikan meliputi beberapa hal diantaranya :

- 1) Mengkondisikan diri, duduk dengan rapi didepan kelas serta mengkondisikan kelas.
- 2) Pembukaan didahului dengan salam dan berdoa bersama.
- 3) Menyapa siswa dengan menanya kabar dan mengawali komunikasi
- 4) Mengecek presensi siswa dengan membacakan absent
- 5) Menanyakan materi yang telah lalu
- 6) Memberikan motivasi kepada siswa tentang pentingnya materi yang akan disampaikan, dan mengkaitkan dengan kenyataan.
- 7) Mengaitkan materi yang sudah disampaikan dengan materi yang akan disampaikan saat ini.

b) Penyajian Materi

Dalam penyampaian materi praktikan menggunakan buku-buku yang diberikan oleh guru pembimbing, buku milik praktikan sendiri dan bahan-bahan yang diperoleh dari internet.

Dalam penyajian materi praktikan menggunakan beberapa metode yaitu :

- 1) Ceramah
- 2) Tanya jawab
- 3) Praktik
- 4) Diskusi

Media pembelajaran yang digunakan meliputi :

- 1) Papan tulis
- 2) LCD
- 3) Kapur tulis/spidol
- 4) Penghapus
- 5) Modul.

c) Penggunaan waktu

Selama PPL praktikan mengajar sudah melebihi target yang telah ditetapkan oleh UPPL. Praktikan telah mengajar selama 8 kali pertemuan dimana 1 kali pertemuan adalah 2 jam pelajaran dan dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan yaitu hari Jum'at

d) Gerak

Bergerak sesuai dengan situasi dan kondisi kelas dan tidak terpaku disatu tempat. Kadang mendekat pada siswa dan kadang berkeliling kelas saat berdiskusi untuk memberi pengarahan.

e) Cara memotivasi siswa

Dengan menyampaikan keuntungan mempelajari materi yang disampaikan, kemudian dengan pertanyaan yang mengacu pada materi yang akan disampaikan. Memberi pujian pada siswa yang menjawab pertanyaan atau yang menyampaikan pendapatnya. Memberi pertanyaan kepada siswa agar selalu siap menerima pelajaran.

f) Teknik bertanya

Praktikan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Praktikan memancing siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas, sehingga dapat dipertegas kembali. Mengembangkan pertanyaan yang ditanyakan oleh salah seorang siswa untuk dijawab oleh siswa yang lain yang merasa lebih bisa.

g) Teknik Penguasaan Kelas

Pada waktu mengajar praktikan tidak terpaku pada suatu tempat, menciptakan interaksi dengan siswa dengan memberi perhatian. Memberi teguran bagi siswa yang kurang memperhatikan dan membuat gaduh di dalam kelas. Selain itu bagi siswa yang dianggap ramai diberi pertanyaan atau diberi tugas untuk menerangkan atau mengerjakan soal di depan kelas. Dalam penguasaan kelas, praktikan tidak hanya menyampaikan materi, tapi juga memotivasi dan memberi bimbingan akhlak kepada siswa.

h) Menutup Pelajaran

Dalam menutup pelajaran praktikan melakukan beberapa hal diantaranya :

- 1) Mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang sudah disampaikan
- 2) Bersama- sama siswa menarik kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan
- 3) Menyampaikan materi minggu depan
- 4) Penutupan dengan salam penutup.

i) Evaluasi Pembelajaran

Siswa membuat laporan praktek sebagai hasil evaluasi belajar praktek di kelas. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan pemberian

evaluasi hasil belajar yang harus diselesaikan dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Selama kegiatan PPL praktikan mengadakan evaluasi sebanyak 1 kali dan praktik sebanyak 1 kali.

Kehadiran dan kedisiplinan juga merupakan salah satu alat untuk memantau sikap siswa sehingga pada akhirnya dapat membantu wali kelas untuk memberikan nilai sikap.

a. Umpan balik dari pembimbing

Setelah KBM berlangsung, guru mengevaluasi sebagai umpan balik terhadap mahasiswa praktikan dengan memberikan arahan, bimbingan mengenai kekurangan-kekurangan dari praktikan selama KBM. Umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa praktikan ada dua tahap yaitu :

1) Sebelum praktik mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan KBM dan persiapan sikap, tingkah laku serta persiapan mental untuk mengajar.

2. Sesudah praktikan mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan evaluasi, arahan, dan saran-saran terhadap mahasiswa praktikan setelah KBM selesai sehingga mahasiswa dapat lebih baik dalam pertemuan berikutnya.

Dalam proses belajar mengajar, apabila terdapat kesulitan mengajar, maka diperkenankan untuk meminta bantuan kepada guru pembimbing yang juga menunggu di kelas. Setelah selesai mengajar, guru pembimbing memberikan masukan berupa saran, kritik dan penilaian dari kekurangan, kesalahan dan kelebihan praktikan dalam mengajar di kesempatan lainnya

b. Bimbingan PPL

Bimbingan PPL dilakukan sebelum praktik mengajar, yaitu konsultasi meliputi : materi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), jobsheet, media dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah itu praktikan merevisi hasil konsultasi tersebut dan untuk selanjutnya rencana pelaksanaan pembelajaran itu akan diberikan kembali kepada guru pembimbing untuk dinilai.

c. Penyusunan laporan

Penyusunan laporan dilakukan dengan cara konsultasi dengan guru pembimbing yang menyelaraskan antara hasil praktik sehingga

tersusun laporan yang maksimal dan berkualitas. Adapun hasil laporan yang berisi : Jadwal kegiatan mengajar, perangkat pembelajaran, matriks hasil kerja PPL, absensi peserta diklat, lembar penilaian dan sebagainya.

C. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN DAN REFLEKSI

Analisis hasil pelaksanaan merupakan suatu evaluasi terhadap pelaksanaan PPL, sekaligus untuk mengetahui hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa

1. Program PPL

- a. Analisis keterkaitan program dan pelaksanaan.

Pelaksanaan program PPL yang direncanakan UNY yaitu dimulai dari tanggal 01 Juli 2014 sampai dengan tanggal 17 september 2014 tidak dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang direncanakan sehingga kegiatan PPL tersebut mengganggu kegiatan perkuliahan. Pada bulan Juli sekolah belum melaksanakan KBM karena adanya penerimaan siswa baru dan bertepatan dengan bulan ramadhan, sehingga tidak terdapat hari efektif pada bulan tersebut. Proses KBM baru dapat terlaksana pada minggu pertama bulan Agustus sehingga untuk memenuhi syarat melakukan PPL maka tanggal terselesaikannya PPL mundur hingga pertengahan Oktober.

- 1) Praktik pelaksanaan PPL di kelas mengajar di kelas.

Dalam praktik di kelas praktikan dituntut untuk menjadi seorang pengajar yang baik, karena guru yang telah memberi wewenang sepenuhnya kepada praktikan mulai dari penyampaian materi sampai pemberian nilai.

- 2) Praktik pelaksanaan di jurusan.

Dijurusan, praktikan bekerja sesuai dengan apa yang disampaikan pembimbing jurusan dan menjadi pendamping siswa dalam proses KBM. Artinya praktikan dituntut untuk mendampingi siswa agar maksimal dalam mengerjakan gambar.

2. Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan PPL.

- a. Kurangnya media pembelajaran sehingga kelancaran praktik terhambat.
- b. Peserta didik masih terpaku pada media yang dicontohkan sehingga hasil yang dikumpulkan hampir semuanya sama.
- c. Adanya sebagian siswa yang belum siap dengan materi yang disampaikan.
- d. Kurangnya perhatian peserta didik untuk memperhatikan apa yang disampaikan.

- e. Ada beberapa siswa yang tidak melengkapi peralatan untuk praktik menggambar.

3. Usaha mengatasi hambatan.

Sesuai dengan pengamatan, usaha untuk mengatasi masalah- masalah tersebut dapat diselesaikan dengan cara berikut :

- a. Praktikan berusaha untuk berlatih menguasai materi dan pengembangan materi baik dengan cara belajar di rumah, perpustakaan maupun dari sumber-sumber lain yang bersangkutan dengan materi yang diajarkan.
- b. Praktikan berusaha untuk selalu memberikan pesan dan selalu mengingatkan untuk membawa bahan dan alat yang dibutuhkan pada waktu praktik menggambar

Setelah observasi dilakukan, PPL juga telah usai dan refleksi dilakukan untuk disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah dan telah dikonsultasikan kepada guru pembimbing maupun dosen pembimbing. Metode dan media mengajar yang digunakan dipilih sesuai dengan kondisi siswa dan fasilitas yang tersedia agar lebih efektif dan efisien. Selain itu, pemilihan metode dan media yang sesuai diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih tertarik dan senang dalam mengikuti pelajaran.

Secara umum program PPL dapat berjalan dengan lancar. Tujuan masing-masing program dapat tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan. Diharapkan untuk peserta PPL tahun berikutnya, dapat lebih baik dengan:

- 1. Penggunaan metode pembelajaran yang lebih kolaboratif.
- 2. Optimalisasi media pembelajaran.
- 3. Dapat mengkondisikan siswa agar pembelajaran dapat kondusif.

Dari hasil pelaksanaan PPL di SMK N 3 Yogyakarta, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, praktikan memperoleh beberapa hasil pengalaman sebagai berikut:

- 1. PPL memberikan bekal bermanfaat kepada mahasiswa calon pendidik atau pengajar.
- 2. Selama di sekolah mahasiswa memperoleh gambaran nyata mengenai dunia pendidikan yang sebelumnya diketahui dari teori-teori di bangku kuliah.
- 3. Selama Kegiatan PPL, mahasiswa dapat langsung menerapkan segala ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Yogyakarta, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan suatu sarana bagi mahasiswa UNY untuk dapat menerapkan langsung ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah dengan program studi atau konsentrasi masing-masing. Dengan terjun ke lapangan maka kita akan berhadapan langsung dengan masalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah baik itu mengenai manajemen sekolah maupun manajemen pendidikan dan akan menuju proses pencarian jati diri dari mahasiswa yang melaksanakan PPL tersebut.
2. Tugas PPL yang diemban praktikan yang berupa praktik mengajar dikelas dirasa sangat dibutuhkan bagi calon-calon guru masa depan. Praktik mengajar di kelas X TP 1, X TP 2, X TP 3 dan 1 TP 4 yang diemban oleh praktikan masih dirasa kurang dalam waktu pelaksanaannya.
3. Keberhasilan proses belajar mengajar tergantung kepada unsur utama (guru, murid, orang tua dan perangkat sekolah) ditunjang dengan sarana dan prasarana pendukung.

B. SARAN

Demi keberhasilan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) pada periode selanjutnya, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Pihak SMK Negeri 3 Yogyakarta

- a. Fasilitas sekolah perlu lebih dilengkapi guna menunjang kelancaran dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah, seperti alat-alat gambar dan meja gambar khusus.
- b. Program yang dijalankan secara berkelanjutan hendaknya tetap dijaga dan dilanjutkan serta dimanfaatkan semaksimal mungkin dan seefektif mungkin.
- c. Agar lebih meningkatkan hubungan baik dengan pihak UNY yang telah terjalin selama ini sehingga akan timbul hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.

2. Bagi Pihak Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Agar lebih meningkatkan hubungan dengan sekolah-sekolah yang menjadi tempat PPL, supaya terjalin kerjasama yang baik untuk menjalin koordinasi dan mendukung kegiatan praktik lapangan dan praktik mengajar, baik yang berkenaan dengan kegiatan administrasi maupun pelaksanaan PPL di lingkungan sekolah.
- b. Program pembekalan PPL hendaknya lebih diefisienkan, dioptimalkan, dan lebih ditekankan pada permasalahan yang sebenarnya yang ada dilapangan agar hasil pelaksanaan PPL lebih maksimal.
- c. Agar bimbingan dan dukungan moril dari dosen pembimbing tetap dipertahankan dan lebih ditingkatkan agar mahasiswa praktikan dapat menjalankan tugas mengajarnya dengan percaya diri yang besar.
- d. Hendaknya dilakukan evaluasi untuk permasalahan dalam setiap kegiatan PPL. Hal itu dapat diinformasikan kepada mahasiswa PPL periode berikutnya sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Hendaknya sebelum mahasiswa praktikan melaksanakan PPL terlebih dahulu mempersiapkan diri dalam bidang pengetahuan teori/praktek, keterampilan, mental dan moral sehingga mahasiswa dapat melaksanakan PPL dengan baik dan tanpa hambatan yang berarti.
- b. Hendaknya mahasiswa praktikan senantiasa menjaga nama baik lembaga atau almamater, khususnya nama baik diri sendiri selama melaksanakan KKN-PPL dengan mematuhi segala tata tertib yang berlaku pada sekolah tempat pelaksanaan KKN-PPL.
- c. Hendaknya mahasiswa PPL memanfaatkan waktu dengan seefektif dan seefisien mungkin untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengajar, serta manajemen sekolah dan manajemen pribadi secara baik dan bertanggung jawab.
- d. Mahasiswa praktikan sebaiknya memiliki jiwa untuk menerima dan memberikan masukan sehingga dapat tercipta hubungan baik antara mahasiswa dengan pihak sekolah baik itu dengan para guru, staf atau karyawan dan dengan para peserta diklat itu sendiri.
- e. Hendaknya mahasiswa PPL mempersiapkan satuan pembelajaran dan rencana pembelajaran beberapa hari sebelum praktik dilaksanakan sebagai pedoman dalam mengajar, supaya pada saat mengajar dapat menguasai materi dengan baik dan sering berkonsultasi pada guru dan

dosen pembimbing sebelum dan sesudah mengajar, supaya bisa diketahui kelebihan, kekurangan dan permasalahan selama mengajar. Dengan demikian proses pembelajaran akan mengalami peningkatan kualitas secara terus menerus.

- f. Menjaga sikap dan tingkah laku selama berada di dalam kelas maupun di dalam lingkungan sekolah, agar dapat terjalin interaksi dan kerjasama yang baik dengan pihak yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- TIM UPPL. 2012. *Panduan KKN-PPL 2012 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY PRESS
- TIM UPPL. 2012. *Panduan Pengajaran Mikro Tahun 2012 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY PRESS
- TIM UPPL. 2012. *Materi Pembekalan KKN-PPL 2012 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY PRESS
- Yogaswara, Eka. 2005. *Mengukur dengan Alat Ukur Mekanik Presisi*. Bandung: Armico.

LAMPIRAN

ADMINISTRASI PENDIDIK

BUKU I

PENYUSUNAN PROGRAM



TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Nama Pendidik : JERRY JEM

N I M : 11503241041

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL

Kelas : X TP 3

Kompetensi Keahlian : TEKNIK PEMESINAN

Program Studi Keahlian : TEKNIK PEMESINAN

Bidang Studi Keahlian : TEKNIK MESIN

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

JL. R. W. MONGINSIDI NO. 2 YOGYAKARTA 55233

Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

VISI, MISI, TUJUAN DAN KEBIJAKAN MUTU SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

VISI :

Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan berstandar internasional yang berfungsi optimal untuk menyiapkan kader teknisi menengah yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri, sehingga mampu berkompetisi pada era globalisasi.

MISI :

- 1 Melaksanakan pendidikan dan pelatihan berkualitas prima menuju standar internasional.
- 2 Melaksanakan pendidikan dan pelatihan yang berfungsi optimal untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek, dan mandiri.
- 3 Melaksanakan pendidikan dan pelatihan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi di era globalisasi.

TUJUAN :

- 1 Mewujudkan Lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas prima menuju standar internasional.
- 2 Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri.
- 3 Menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.
- 4 Menghasilkan lulusan yang berwawasan kearifan lokal.

KEBIJAKAN MUTU :

H umanis
A gamis
N ormatif
D inamis
A daptif
L oyal

KON struktif
S istematis
I nteraktif
S olutif
T aktis
E fektif-Efisien
N yaman

DAFTAR ISI

I	PENYUSUNAN PROGRAM
1	Jadwal Pelajaran
2	Kalender Pendidikan
3	Program Kerja Pendidik
4	Perhitungan Jumlah Minggu & Jam Efektif
5	Analisis Materi
6	Program Tahunan
7	Program Semester
8	Silabus
II	PENYAJIAN PROGRAM
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2	Presensi Siswa
3	Agenda Harian
4	Program Perbaikan/Pengayaan
5	Buku Pegangan/Sumber
III	MELAKSANAKAN EVALUASI & ANALISIS
1	Kisi-kisi, Validasi & Verifikasi Soal
2	Menyusun Soal
3	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
4	Daftar Nilai
5	Analisis Butir Soal
6	Analisis Penilaian Hasil Belajar
7	Daya Serap
8	Target & Pencapaian Target Kurikulum
9	Program Perbaikan/Pengayaan
10	Hasil Perbaikan/Pengayaan

DAFTAR ISI

I	PENYUSUNAN PROGRAM
1	Jadwal Pelajaran
2	Kalender Pendidikan
3	Program Kerja Pendidik
4	Perhitungan Jumlah Minggu & Jam Efektif
5	Analisis Materi
6	Program Tahunan
7	Program Semester
8	Silabus

JADWAL MENGAJAR SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
 TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015
 Bapak/Ibu : MARYADI, S.Pd.T.

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Keterangan :
SENIN	Mata Pelajaran			Teknik Bubut Gerinda								
	Kelas			XII TP 2								
SELASA	Mata Pelajaran											
	Kelas											
RABU	Mata Pelajaran	Simulasi Digital			Simulasi Digital							
	Kelas	X TP 4			X TP 2							
KAMIS	Mata Pelajaran	Teknik Gambar Manufaktur			Teknik Gambar Manufaktur							
	Kelas	XI TP 1			XI TP 2							
JUM'AT	Mata Pelajaran	Simulasi Digital			Simulasi Digital							
	Kelas	X TP 3			X TP 1							
SABTU	Mata Pelajaran											
	Kelas											

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu Tidak Upacara	Senin s.d Sabtu Upacara : 07.00 - 07.45
1. 07.00 - 07.45	1. 07.45 - 08.25
2. 07.45 - 08.30	2. 08.25 - 09.05
3. 08.30 - 09.15	3. 09.05 - 09.45
4. 09.15 - 10.00	4. 09.45 - 10.25
ISTIRAHAT (15')	ISTIRAHAT (15')
5. 10.15 - 11.00	5. 10.40 - 11.20
6. 11.00 - 11.45	6. 11.20 - 12.00
ISTIRAHAT (30')	ISTIRAHAT (30')
7. 12.15 - 13.00	7. 12.30 - 13.10
8. 13.00 - 13.45	8. 13.10 - 13.50
9. 13.45 - 14.30	9. 13.50 - 14.30
10. 14.30 - 15.15	10. 14.30 - 15.10

- Catatan :
1. Jangan mengubah jadwal tanpa sepengetahuan Kepala Sekolah
 2. Jadwal ini mulai berlaku tanggal 14 Juli 2014
 3. Jumlah jam mengajar 24 jam
 4. Wali kelas -
 5.

Yogyakarta, 12 Juli 2014
 Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruji Siswanto
 NIP. 19640507 199010 1 001

PROGRAM KERJA PENDIDIK

Nama : JERRY JEM

NIP : 11503241041

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	Kegiatan	Bulan											
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
A	PROGRAM UMUM												
	1. Menyusun Program Kerja												
	2. Mengevaluasi Program Kerja sebelumnya												
	3. Konsultasi dengan Kaprog												
	4. Mengarsip surat												
	5. Mengikuti Upacara Bendera												
B	PROGRAM BELAJAR MENGAJAR												
	1. Mendalami Dokumen Kurikulum												
	2. Menyusun SILABUS/RPP Validasi												
	3. Menyusun Prota dan Prosem												
	4. Menyusun Modul/Diktat												
	5. Melaksanakan Presensi Harian												
	6. Mengajar												
	7. Melaksanakan Evaluasi												
	8. Melaksanakan Progr.Remidial/Pengayaan												
	9. Membina Peserta Didik Bermasalah												
C	PROGRAM PENGEMBANGAN												
	1. Komunikasi dengan DU/DI												
	2. Komunikasi dengan Pendidik SMK lain												
	3. Pengadaan Buku Pegangan												
	4. Pembuatan Alat Peraga												
	5. Mengikuti Seminar/Lokakarya												
	6. Mengikuti MGMP												
	7. Mengikuti Diklat/IHT												
	8. Mengikuti Magang (OJT)												
	9. Membimbing Pendidik Pemula , Peserta Didik, dan Mahasiswa PPL												
	10. Menulis Karya Ilmiah												
	11. Mengikuti Studi Banding/Kunjungan Industri												

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Pendidik,

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X TP 3
Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan
Program Studi Keahlian : Teknik Pemesinan
Bidang Studi Keahlian : Teknik Mesin
Semester : 1
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JULI	5	5	1	1	3
2	AGUSTUS	5	1	4	4	12
3	SEPTEMBER	4	0	4	4	12
4	OKTOBER	5	0	5	5	15
5	NOVEMBER	4	0	4	4	12
6	DESEMBER	4	1	3	3	9
Jumlah		27	7	21	21	63

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu : 3 JP
Jumlah Jam Pelajaran Efektif : 63 JP
Rincian :
a. Tatap Muka : 51 JP
b. Ulangan Harian (3 Kali) : 6 JP
c. Ulangan Tengah Semester : 2 JP
d. Ulangan Akhir Semester/ : 4
Kenaikan Kelas/Ujian : JP
e. Perbaikan/Pengayaan : JP
JP
Jumlah : 63 JP

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Kepala Sekolah

Pendidik,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

Jerry Jem
NIM. 11503241041

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X TP 3
Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan
Program Studi Keahlian : Teknik Pemesinan
Bidang Studi Keahlian : Teknik Mesin
Semester : 2
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JANUARI	5	2	3	3	9
2	FEBRUARI	4	0	4	4	12
3	MARET	4	2	2	2	6
4	APRIL	5	1	4	4	12
5	MEI	4	0	4	4	12
6	JUNI	4	1	3	3	9
Jumlah		26	6	20	20	60

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu : 3 JP
Jumlah Jam Pelajaran Efektif : 60 JP
Rincian :
a. Tatap Muka : 54 JP
b. Ulangan Harian (2 Kali) : 4 JP
c. Ulangan Tengah Semester : 0 JP
d. Ulangan Akhir Semester/
Kenaikan Kelas/Ujian : 2 JP
e. Perbaikan/Pengayaan : JP
f. Cadangan
Jumlah : 60 JP

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Pendidik,

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 1,2,3,4

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan

Program Studi Keahlian : Teknik Pemesinan

Bidang Studi Keahlian : Teknik Mesin

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar	Kode Profil	Jumlah Jam	Tempat Pembelajaran	
				Sekolah (Jam.pel)	DU/DI (Jam.pel)
	Semester 1				
	Pengelolaan Informasi Digital				
1	3.1. Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi		15	15	
2	3.2 Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online)		12	12	
	Kelas Maya (KM)				
3	3.3 Memahami dalam pembelajaran kelas maya.		18	18	
	Visualisasi Konsep (VK)				
4	3.4 Memahami Perancangan Visualisasi Konsep		6	6	
	ULANGAN		12	12	
	Jumlah			63	
	Semester2				
	Visualisasi Konsep (VK)				
5	3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video		18	18	
	Buku Digital (BD)				
6	3.6 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.		27	27	
7	3.7 Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital		9	9	
	ULANGAN		6	6	
	Jumlah			60	

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Pendidik,

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

PROGRAM TAHUNAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X TP 3
Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan
Program Studi Keahlian : Teknik Pemesinan
Bidang Studi Keahlian : Teknik Mesin
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Semester	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu (Jam Pelajaran)		Jumlah Jam
		Kegiatan Tatap Muka	Evaluasi Tiap Kompetensi	
	Semester 1			
	Pengelolaan Informasi Digital			
1	3.1. Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi	5x3 jam	1	15 Jam
1	3.2 Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online)	4x3 jam	1	12 Jam
	Kelas Maya (KM)			
1	3.3 Memahami dalam pembelajaran kelas maya.	6x3 jam	1	18 Jam
1	Visualisasi Konsep (VK)			
1	3.4 Memahami Perancangan Visualisasi Konsep	2x3 jam	1	6 Jam
1	ULANGAN	4x3jam		12 Jam
	Jumlah			63 Jam

	Semester2			
	Visualisasi Konsep (VK)			
2	3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video	6x3 jam	1	18 Jam
	Buku Digital (BD)			
2	3.6 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	9x3 jam	1	27 Jam
2	3.7 Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital	3x3 jam	1	9 Jam
2	ulangan	2x3 jam		6 Jam
	Jumlah			60 Jam

Mengetahui :
Pendidik

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Program Studi Keahlian	: Teknik Pemesinan
Kelas / Semester	: X TP 3 /1	Bidang Studi Keahlian	: Teknik Mesin
Kompetensi Keahlian	: Teknik Pemesinan	Tahun Pelajaran	: 2014 / 2015

No	Kompetensi Dasar/Materi Pembelajaran	Jml Jam	Bulan																									Ket.					
			Juli					agustus					september					oktober					desember										
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
	Semester 1																																
	Pengelolaan Informasi Digital																																
1	3.1. Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi	15						3	3	3	3	3																					
2	3.2 Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online)	12												3	3	3	3																
	Kelas Maya (KM)																																
3	3.3 Memahami dalam pembelajaran kelas maya.	18																3	3	3	3	3	3										
	Visualisasi Konsep (VK)																																
4	3.4 Memahami Perancangan Visualisasi Konsep	6																						3	3								
5	Ulangan	12					3							3												3	3						

Mengetahui :	Yogyakarta, 14 Juli 2014
Pendidik,	Mahasiswa,
Maryadi, S.Pd.T	Jerry Jem
NITB. 2159	NIM. 11503241041

Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Program Studi Keahlian	: Teknik Pemesinan
Kelas / Semester	: X TP 3 /2	Bidang Studi Keahlian	: Teknik Mesin
Kompetensi Keahlian	: Teknik Pemesinan	Tahun Pelajaran	: 2014 / 2015

No	Kompetensi Dasar/Materi Pembelajaran	Jml Jam	Bulan																												Ket.		
			Januari					Februaru					Maret					April					Mei					Juni					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5
	Semester2																																
	Visualisasi Konsep (VK)																																
1	3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video	18			3	3	3	3	3	3	3																						
	Buku Digital (BD)																																
2	3.6 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	27													3	3		3	3	3	3			3	3	3							
3	3.7 Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital	9																									3	3	3				
4	Ulangan	6																			3					3							

60

Mengetahui :	Yogyakarta, 14 Juli 2014
Pendidik,	Mahasiswa,
Maryadi, S.Pd.T	Jerry Jem
NITB. 2159	NIM. 11503241041

SILABUS

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester : /

Standar Kompetensi :

Kode Kompetensi :

Alokasi Waktu : X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER PEMBELAJARAN
					TM	PS	PI	

Keterangan :

- TM : Tatap Muka
- PS : Praktik di sekolah (2 jam praktik di sekolah setara dengan 1 jam Tatap Muka)
- PI : Praktik di Industri (4 jam praktik di DU/DI setara dengan 1 jam Tatap Muka)

Mengetahui :
Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

Yogyakarta,
Penyusun,

.....
NIP.

F/751/WKS1/8
24-May-14

ADMINISTRASI PENDIDIK

BUKU II

PENYAJIAN PROGRAM



TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Nama Pendidik : MARYADI, S.Pd.T.

N I P : NITB. 2159

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL

Kelas : X TP

Kompetensi Keahlian : TEKNIK PEMESINAN

Program Studi Keahlian : TEKNIK PEMESINAN

Bidang Studi Keahlian : TEKNIK MESIN

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

JL. R. W. MONGINSIDI NO. 2 YOGYAKARTA 55233

Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

DAFTAR ISI

- II PENYAJIAN PROGRAM
 - 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - 2 Presensi Siswa
 - 3 Agenda Harian
 - 4 Program Perbaikan/Pengayaan
 - 5 Buku Pegangan/Sumber

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KODE KD :

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran :
Kelas/Semester : /
Alokasi Waktu : x 45 menit (..... pertemuan)

STANDAR KOMPETENSI		KKM =
KOMPETENSI DASAR		KKM =
INDIKATOR (Memuat Karakter Bangsa)		KKM =

- A Tujuan Pembelajaran
- B Materi Pembelajaran
- C Metode Pembelajaran
- D Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
- Pertemuan ke-1

Pertemuan ke-2

Pertemuan ke-3

Pertemuan ke-4

Pertemuan ke-5

E Sumber Pembelajaran

F Penilaian

TEKNIK PENILAIAN	BENTUK INSTRUMEN	INSTRUMEN
A. Tes Tertulis/Lisan		
B. Penugasan		

Mengetahui :
Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

Yogyakarta,
Penyusun,

.....
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KODE KD :

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran :
Kelas/Semester : /
Alokasi Waktu : x 45 menit (..... pertemuan)

STANDAR KOMPETENSI		KKM =
KOMPETENSI DASAR		KKM =
INDIKATOR (Memuat Karakter Bangsa)		KKM =

A Tujuan Pembelajaran

B Materi Pembelajaran

C Metode Pembelajaran

D Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Pertemuan ke-2

Pertemuan ke-3

Pertemuan ke-4

Pertemuan ke-5

E Sumber Pembelajaran

F Penilaian

TEKNIK PENILAIAN	BENTUK INSTRUMEN	INSTRUMEN
A. Tes Tertulis/Lisan		
B. Penugasan		

Mengetahui :
Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Yogyakarta,
Penyusun,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

.....
NIP.

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 3

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan

Wali Kelas :

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	Nama	L/P	Pertemuan ke / Tanggal															Jumlah		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	S	I	A
			8/8	15/8	22/8	29/8	5/9	12/9	19/9	26/9	3/10	10/10	17/10	24/10	31/10					
1	IMAM ARYANTO		√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√							
2	IRAWAN AHMAD SANGAJI		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
3	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
4	JINAL ALDRIANZA		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
5	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA		√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√							
6	JOHANDA KURNIAWAN		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
7	KARUNIA RAHMAN MARZUQ		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
8	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
9	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
10	LUTHFI ARDYAN PRATAMA		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
11	MOHAMMAD RIO PANGESTU		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
12	MUHAMAD RIDWAN		√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	-							
13	MUHAMMAD AFI WYNALDA		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
14	MUHAMMAD ARIF NUGROHO		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
15	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH		√	√	√	√	-	√	√	√	√	S	-							
16	MUHAMMAD BAGOES PARIPURNO		√	√	√	√	√	-	√	√	-	√	-							
17	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM MUISNA		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
18	MUHAMMAD FARID MUJ'TABA		√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	-							
19	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
20	MUHAMMAD NOVIANTO PUTRAWAN		√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
21	MUHAMMAD RIVAI		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
22	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
23	MUHAMMAD SHALIHIN		√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√							
24	NAWANG FERDIAN		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
25	NICO FAJAR SANJAYA		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
26	NOVEL DIONGKY		-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
27	NUGRAHA JALU PRATAMA		√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√							
28	PANDUKRISNANURDIANA		-	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√							
29	PEBRYANO LAKSONO		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
30	PETRUS DHANU HENDRAWAN		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
31	PRATAMA NUR ASRORI		√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	S							
32	PUTRA ARIFIAN		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
33																				
34																				
35																				
36																				

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

AGENDA HARIAN

Nama : Maryadi. S.Pd.T
NITB : 2159
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Tingkat : X
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No.RPP	Keterangan
1	jum'at, 08/08/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Pengenalan Mengenai Materi Simulasi Digital		
2	rabu, 13/08/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Pengenalan Mengenai Materi Simulasi Digital		
3	jum'at, 15/08/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata		
4	rabu, 20/08/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata		
5	jum'at, 22/08/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka		
6	rabu, 27/08/2016	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka		
7	jum'at,29/08/2017	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah presentasi		
8	rabu, 03/09/2017	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah presentasi		
9	jum'at, 5/09/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan teknik presentasi		Diawali Dengan Ujian
10	rabu, 10/09/2018	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan teknik presentasi		Diawali Dengan Ujian
11	jum'at, 12/09/2019	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan mesin penncari		
12	rabu, 17/09/2019	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan mesin penncari		
13	jum'at, 19/09/2020	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online)		
14	rabu, 14/09/2020	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online)		
15	jum'at, 26/09/2021	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring sinkron		
16	rabu, 01/10/2021	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring sinkron		

Mengetahui :
Pendidik,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

AGENDA HARIAN

Nama : Maryadi. S.Pd.T
NIP. : 2159
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Tingkat : X
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No.RPP	Keterangan
17	jum'at, 3/10/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring asinkron		
18	rabu, 08/10/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring asinkron		
19	jum'at,10/10/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
20	rabu, 15/10/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
21	jum'at, 17/10/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
22	rabu, 22/10/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
23	jum'at,24/10/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
24	rabu, 29/10/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
25	jum'at, 31/10/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
26	rabu, 05/11/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
27	jum'at, 07/11/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
28	rabu,12/11/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
29	jum'at, 14/11/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
30	rabu, 19/11/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami dalam pembelajaran kelas maya		
31	jum'at,21/11/2014	X TP 1 & 3	6 JAM	Memahami Perancangan Visualisasi Konsep		
32	rabu, 26/11/2014	X TP 2 & 4	6 JAM	Memahami Perancangan Visualisasi Konsep		

Mengetahui :
Pendidik,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

PROGRAM PERBAIKAN / PENGAYAAN

- Tahapan :
- 1. Analisis Ketuntasan Belajar
 - 2. Melakukan Pembinaan/Pengarahan sesuai dengan jenis kesukaran
 - 3. Pemberian Tugas / Materi Perbaikan / Pengayaan
 - 4. Pemberian Nilai Perbaikan / Pengayaan

1. Perhitungan Ketuntasan Belajar

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Program : XTP 3

Kompetensi Dasar : Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi

Tanggal Tes : 19 September 2014

NILAI (INTERVAL)	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
N < 49	0	
50 < N < 74	11	mengikuti perbaikan
N > 75	21	Tuntas

- Keterangan :
- 1. Mengikuti Perbaikan
 - 2. Mengikuti Pengayaan

2. Sebelum mendapat tugas, peserta didik mendapat arahan/bimbingan berupa jenis kesukaran

NO	NAMA	NILAI	KESUKARAN			KETERANGAN	
1	IMAM ARYANTO	72					
2	JODIAN LUTFI EKA	71					
3	JOHANDA KURNIAWAN	72					
4	KARUNIA RAHMAN	70					
5	MUHAMMAD BAGOES	60					
6	MUHAMMAD FAIZAUL	69					
7	MUHAMMAD SHALIHIN	60					
8	NAWANG FERDIAN	69					
9	NOVEL DIONGKY	73					
10	PANDU KRISNA	60					

3. Setelah mendapat bimbingan siswa mendapat tugas
- a. Remedial / PR soal nomor*)
 - b. Membuat ringkasan / ikhtisar materi tentang
 - c. Mengerjakan soal berikutnya
 - d.
- *) Sebut jenis dan bukti fisiknya dilampirkan

4. Data peserta didik yang mendapat nilai Perbaikan / Pengayaan

NO	NAMA	NILAI				KETERANGAN
		Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikam			
			18/09/2014	Tgl.	Tgl.	
1	IMAM ARYANTO	72	75			Tuntas
2	JODIAN LUTFI EKA	71	75			Tuntas
3	JOHANDA KURNIAWAN	72	75			Tuntas
4	KARUNIA RAHMAN	70	75			Tuntas
5	MUHAMMAD BAGOES	60	75			Tuntas
6	MUHAMMAD FAIZAUL	69	75			Tuntas
7	MUHAMMAD SHALIHIN	60	75			Tuntas
8	NAWANG FERDIAN	69	75			Tuntas
9	NOVEL DIONGKY	73	75			Tuntas
10	PANDU KRISNA	60	75			Tuntas

Mengetahui

Pendidik,

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T

NITB. 2159

Jerry Jem

NIM. 11503241041

DAFTAR BUKU PEGANGAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 1, 2, 3, dan 4

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan

Program Studi Keahlian : Teknik Mesin

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

A PEGANGAN PENDIDIK

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1	Simulasi Digital		Kemendikbud	2013

B PEGANGAN PESERTA DIDIK

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1	Simulasi Digital		Kemendikbud	2013

Mengetahui :
Pendidik

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Pendidik,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

ADMINISTRASI PENDIDIK

BUKU III

MELAKSANAKAN EVALUASI & ANALISIS



TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Nama Pendidik : MARYADI, S.Pd.T.

N I P : NITB. 2159

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL

Kelas : X TP

Kompetensi Keahlian : TEKNIK PEMESINAN

Program Studi Keahlian : TEKNIK PEMESINAN

Bidang Studi Keahlian : TEKNIK MESIN

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
JL. R. W. MONGINSIDI NO. 2 YOGYAKARTA 55233
Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

DAFTAR ISI

III	MELAKSANAKAN EVALUASI & ANALISIS
1	Kisi-kisi, Validasi & Verifikasi Soal
2	Menyusun Soal
3	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
4	Daftar Nilai
5	Analisis Butir Soal
6	Analisis Penilaian Hasil Belajar
7	Daya Serap
8	Target & Pencapaian Target Kurikulum
9	Program Perbaikan/Pengayaan
10	Hasil Perbaikan/Pengayaan

KISI-KISI PENYUSUNAN SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Tahun Pelajaran	: 2014/ 2015	Jumlah Soal	: 4
Kelas	: X TP3	Bentuk Soal	: a. Obyektif Tes	Waktu	: 60 menit
Kompetensi Keahlian	: Teknik Pemesinan		b. Essay Berstruktur		

NO	STANDAR KOMPETENSI/KOMPETENSI DASAR	JUMLAH SOAL	URAIAN MATERI	INDIKATOR	NO SOAL	KUNCI JAWABAN
1	Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi	5	Pemanfaatan perangkat lunak pengelola angka .	Menjelaskan perbedaan antara Header dan Footer	1	ada
			Pemanfaatan perangkat lunak pengelola kata.	Menjelaskan fungsi dari aplikasi pengola kata, pengola angka, pengola presentasi	2	ada
			Pemanfaatan perangkat lunak pengelola presentasi	Menjelaskan fitur Perangkat lunak pengola angka	3	ada
				Menjelaskan cara menambahkan efek animasi pada saat perpindahan dari satu tayangan (slide) ke tayangan (slide) yang lain	4	ada
				Menjelaskan Teknik penyampaian prsentasi	5	ada

Mengetahui :
Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB.2159

Jerry Jem
NIM. 1140503241041

VALIDASI NASKAH SOAL SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jenis Soal : Ulangan Harian/Tengah Semester/Akhir Semester
Bentuk Soal : Essay Terstruktur/ Obyektif (Pilihan Ganda)
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X TP3 / 1
Waktu : 60 menit
Tanggal Pelaksa :

NO URUT	SK/KD	INDIKATOR SOAL	NO. SOAL	KESESUAIAN DENGAN SK/KD		TINGKAT KESUKARAN			KUNCI		KEBAHASAAN	
				Ya	Tidak	M	Sd	Sk	Ada	Tidak	Baik	Tidak
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi	Menjelaskan perbedaan antara Header dan Footer	1	√					√		√	
		Pengaturan paragraph	2	√					√		√	
		Menjelaskan cara mengatur format data menggunakan format cell	3	√					√		√	
		Menjelaskan cara menuliskan rumus dengan menggunakan fitur Equation!	4	√					√		√	

Keterangan :

- Kolom 4 s.d. 11 diisi dengan tanda centang (v)
- Penentuan tingkat kesukaran soal menggunakan pedoman :
 - Jika untuk menyelesaikan soal memerlukan 2 langkah maka soal itu Mudah (M).
 - Jika untuk menyelesaikan soal memerlukan 3 langkah maka soal itu Sedang (Sd).
 - Jika untuk menyelesaikan soal memerlukan > 4 langkah maka soal itu Sukar (Sk).

Validator,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

VERIFIKASI NASKAH SOAL

Jenis Soal : Ulangan Harian/Tengah Semester/Akhir Semester
Bentuk Soal : Essay Terstruktur/ Obyektif (Pilihan Ganda)
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X TP3. /1
Waktu : 60 menit
Tanggal Pelaksanaan : 19 September 2014
Penyusun Soal : Maryadi, S.Pd.T

NO	UNSUR YANG DIVERIKASI	HASIL VERIFIKASI
1	Jumlah soal sesuai dengan ketentuan dan waktu pelaksanaan	
2	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	
3	Tingkat kesulitan : 25% Mudah, 50% Sedang, 25% Sukar	

Catatan WKS1 :
.....
.....
.....

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Pendidik

Verifikator

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Drs. M. Hasannuddin
NIP. 19670621 199412 1 003

DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 3

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan

Wali Kelas :

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	NIS	Nama	L/P	Kompetensi Dasar/Tgl Ulangan									
				1	2	3	4	5	6	8	9	10	
1	TP.1415834	IMAM ARYANTO		72	80	81	79	80					
2	TP.1415835	IRAWAN AHMAD SANGAJI		81	85	79	79	75					
3	TP.1415836	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA		81	80	78	79	79					
4	TP.1415837	JINAL ALDRIANZA		91	80	82	82	84					
5	TP.1415838	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA		71	80	84	80	79					
6	TP.1415839	JOHANDA KURNIAWAN		72	80	78	78	81					
7	TP.1415840	KARUNIA RAHMAN MARZUQ		70	80	78	79	85					
8	TP.1415841	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS		86	80	77	85	82					
9	TP.1415842	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN		86	80	77	86	83					
10	TP.1415843	LUTHFI ARDYAN PRATAMA		87	80	81	85	83					
11	TP.1415844	MOHAMMAD RIO PANGESTU		89	85	80	84	83					
12	TP.1415845	MUHAMAD RIDWAN		89	80	79	82	82					
13	TP.1415846	MUHAMMAD AFI WYNALDA		84	85	83	80	80					
14	TP.1415847	MUHAMMAD ARIF NUGROHO		87	80	79	87	78					
15	TP.1415848	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH		79	80	77	77	80					
16	TP.1415849	MUHAMMAD BAGOES PARIPURNO		60	80	83	77	80					
17	TP.1415850	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM MUISNA		69	80	82	77	77					
18	TP.1415851	MUHAMMAD FARID MUJ'TABA		75	80	82	81	76					
19	TP.1415852	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO		82	85	77	77	77					
20	TP.1415853	MUHAMMAD NOVIANTO PUTRAWAN		0	0	0	0	0					
21	TP.1415854	MUHAMMAD RIVAI		82	80	78	83	84					
22	TP.1415855	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO		84	80	84	87	78					
23	TP.1415856	MUHAMMAD SHALIHIN		60	80	78	78	80					
24	TP.1415857	NAWANG FERDIAN		69	80	78	78	80					
25	TP.1415858	NICO FAJAR SANJAYA		79	85	84	79	79					
26	TP.1415859	NOVEL DIONGKY		73	85	77	80	79					
27	TP.1415860	NUGRAHA JALU PRATAMA		88	80	81	79	83					
28	TP.1415861	PANDUKRISNANURDIANA		60	80	84	80	76					
29	TP.1415862	PEBRYANO LAKSONO		82	80	78	81	80					
30	TP.1415863	PETRUS DHANU HENDRAWAN		93	85	81	83	85					
31	TP.1415864	PRATAMA NUR ASRORI		89	86	80	86	84					
32	TP.1415865	PUTRA ARIFIAN		90	80	83	87	79					
33													
34													
35													
36													
Kode Kompetensi													

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 3

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

NO	NAMA	KEG.	TES PENGETAHUAN																														NILAI AHIR						
		TOPIK																																					
		Tgl/bln																																					
		NILAI	NT	R/P	NA	NT	R/P	NA	NT	R/P	NA	NT	R/P	NA	NA TOPIK	NT	R/P	NA	NT	R/P	NA	NT	R/P	NA	NA TOPIK	NT	R/P	NA	NT	R/P	NA	NA TOPIK							
		TES KE	1			2			3			4			NA TOPIK	1			2			3			4			NA TOPIK	1			2			3			4	
1	IMAM ARYANTO		80		80	81		81																															
2	IRAWAN AHMAD SANGAJI		85		85	79		79																															
3	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA		80		80	78		78																															
4	JINAL ALDRIANZA		80		80	82		82																															
5	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA		80		80	84		84																															
6	JOHANDA KURNIAWAN		80		80	78		78																															
7	KARUNIA RAHMAN MARZUQ		80		80	78		78																															
8	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS		80		80	77		77																															
9	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN		80		80	77		77																															
10	LUTHFI ARDYAN PRATAMA		80		80	81		81																															
11	MOHAMMAD RIO PANGESTU		85		85	80		80																															
12	MUHAMAD RIDWAN		80		80	79		79																															
13	MUHAMMAD AFI WYNALDA		85		85	83		83																															
14	MUHAMMAD ARIF NUGROHO		80		80	79		79																															
15	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH		80		80	77		77																															
16	MUHAMMAD BAGOES PARIPURNO		80		80	83		83																															
17	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM MUISNA		80		80	82		82																															
18	MUHAMMAD FARID MUJ'TABA		80		80	82		82																															
19	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO		85		85	77		77																															
20	MUHAMMAD NOVIANTO PUTRAWAN		0			0																																	
21	MUHAMMAD RIVAI		80		80	78		78																															
22	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO		80		80	84		84																															
23	MUHAMMAD SHALIHIN		80		80	78		78																															
24	NAWANG FERDIAN		80		80	78		78																															
25	NICO FAJAR SANJAYA		85		85	84		84																															
26	NOVEL DIONGKY		85		85	77		77																															
27	NUGRAHA JALU PRATAMA		80		80	81		81																															
28	PANDUKRISNANURDIANA		80		80	84		84																															
29	PEBRYANO LAKSONO		80		80	78		78																															
30	PETRUS DHANU HENDRAWAN		85		85	81		81																															
31	PRATAMA NUR ASRORI		86		86	80		80																															
32	PUTRA ARIFIAN		80		80	83		83																															

Mengetahui
Pendidik,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 3

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemsinan

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

NO	NAMA	DISKUSI / PRESENTASI																								NA	PENUGASAN								NA	HASIL TES						NA	NILAI RAPOR KETRAMPILAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		TOPIC 1				TOPIC 2				TOPIC				TOPIC				TOPIC				TOPIC					T JAWAB				DISIPLIN					TOPIC																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
1	IMAM ARYANTO			√				√				√				√				√				√																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												

Mengetahui
Pendidik,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

ANALISIS HASIL EVALUASI

Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Kelas/Semester	: X / 1	KKM	: 75
Bentuk Soal	: Essay	Jml Peserta Didik	: 32	Tanggal Evaluasi	: 19 september 2014
Jumlah Soal	: 5	Kompetensi/Sub Kompetensi	: Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi		

NO	NAMA	SKOR YANG DIPEROLEH												JML SKOR	NILAI	TERCA-PAI (%)	TUNTAS
		Nomor	1	2	3	4	5										
		Skor	15	20	20	15	30										
1	IMAM ARYANTO		10	15	10	10	15							60	60	60	
2	IRAWAN AHMAD SANGAJI		10	10	10	20	20							70	70	70	
3	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA		10	15	10	20	15							70	70	70	
4	JINAL ALDRIANZA		15	20	15	15	20							85	85	85	
5	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA		10	15	5	5	15							50	50	50	
6	JOHANDA KURNIAWAN		10	15	5	10	20							60	60	60	
7	KARUNIA RAHMAN MARZUQ		15	20	10	10	20							75	75	75	
8	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS		10	20	15	15	20							80	80	80	
9	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN		10	20	15	15	20							80	80	80	
10	LUTHFI ARDYAN PRATAMA		10	20	20	15	20							85	85	85	
11	MOHAMMAD RIO PANGESTU		10	20	20	15	20							85	85	85	
12	MUHAMAD RIDWAN		15	15	20	20	20							90	90	90	
13	MUHAMMAD AFI WYNALDA		15	20	10	15	15							75	75	75	
14	MUHAMMAD ARIF NUGROHO		15	20	10	15	25							85	85	85	
15	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH		15	10	10	15	15							65	65	65	
16	MUHAMMAD BAGOES PARIPURNO		15	10	10	10	10							55	55	55	
17	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM M.		15	10	10	15	15							65	65	65	
18	MUHAMMAD FARID MUJ'TABA		10	15	5	15	20							65	65	65	
19	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO		10	15	10	15	25							75	75	75	
20	MUHAMMAD NOVIANTO P.		0	0	0	0	0							0	0	0	
21	MUHAMMAD RIVAI		15	15	10	15	25							80	80	80	
22	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO		15	20	10	10	25							80	80	80	
23	MUHAMMAD SHALIHIN		10	15	15	10	10							60	60	60	
24	NAWANG FERDIAN		10	15	20	10	15							70	70	70	
25	NICO FAJAR SANJAYA		15	15	10	10	20							70	70	70	
26	NOVEL DIONGKY		10	15	10	15	20							70	70	70	
27	NUGRAHA JALU PRATAMA		15	20	10	15	15							75	75	75	
28	PANDUKRISNANURDIANA		10	15	15	10	10							60	60	60	
29	PEBRYANO LAKSONO		10	15	20	15	15							75	75	75	
30	PETRUS DHANU HENDRAWAN		15	20	20	15	20							90	90	90	
31	PRATAMA NUR ASRORI		15	20	20	15	20							90	90	90	
32	PUTRA ARIFIAN		15	20	10	15	20							80	80	80	
33																	
34																	
35																	

Keterangan :

1 a. Nilai = $\frac{\text{Skor yg diperoleh}}{100} \times 100$

Total skor

b. Ketuntasan Klasikal = $\frac{\text{Jml Peserta Didik yg Tuntas}}{\text{Jml Peserta Didik}} \times 100\%$

Jml Peserta Didik

2 Peserta didik disebut TUNTAS belajar jika telah menguasai bahan
(keseluruhan belajarnya)

3 Kelas disebut TUNTAS belajar jika Peserta Didik yang TUNTAS mencapai
≥ 85%

4 a. Jumlah Peserta Didik : 32

b. Jumlah Tuntas : 23

c. Jumlah tidak tuntas : 9

d. Ketuntasan Klasi : 71.88

e. Secara Klasikal : Tuntas / Tidak Tuntas

Kesimpulan :

1 Perlu perbaikan secara klasikal untuk soal
nomor :

2 Perlu program perbaikan secara individual
untuk Peserta Didik nomor
.....

3 Perlu program pengayaan untuk
Peserta Didik nomor
.....

4

Mengetahui :
Pendidik

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

ANALISIS BUTIR SOAL

TINGKAT KESUKARAN (TK) :

TES OBYEKTIF :

TK =

B

N

TK = Tingkat Kesukaran
B = Jawaban yang benar
N = Jumlah peserta tes

TES URAIAN :

TK =

M

S Max

M = Mean/Rata-rata skor
S Max = Skor Maksimum

KLASIFIKASI TINGKAT KESUKARAN :

0,00 - 0,30 = Soal sukar
0,31 - 0,70 = Soal sedang
0,71 - 1,00 = Soal mudah

DAYA PEMBEDA (DP) :

TES OBYEKTIF :

DP =

BA - BB

N/2

DP = Daya Pembeda
BA = Jawaban benar kelompok atas
BB = Jawaban benar kelompok bawah
N = Jumlah peserta tes

TES URAIAN :

DP =

MA - MB

S Max

MA = Mean/Rata-rata kelompok atas
MB = Mean/Rata-rata kelompok bawah
S Max = Skor Maksimum

KLASIFIKASI DAYA PEMBEDA (DP) :

0,40 - 1,00 = Soal baik/diterima
0,30 - 0,39 = Soal perlu diperbaiki/diterima
0,20 - 0,29 = Soal diperbaiki
0,00 - 0,19 = Soal dibuang

HASIL TES OBYEKTIF :

NO	KELOMPOK	JAWABAN					KUNCI	TK	DP	KET
		A	B	C	D	E				
1	Atas	0	10	0	0	0	B	0,85	0,30	Mudah Diperbaiki
	Bawah	1	7	0	1	1				
2	Atas	0	5	5	0	0	B	0,40	0,20	Sedang Diperbaiki Jawaban be
	Bawah	2	3	3	1	1				
3	Atas	0	1	8	3	1	D	0,15	0,30	Sukar Dibuang
	Bawah	0	3	3	0	1				

KETERANGAN :

Soal no 2 : TK =

5 + 320

KRITERIA TK :
0 % - 19% Sangat sukar

NAMA	SKOR SOAL NO. 1	SKOR SOAL NO. 2
A	6	5
B	5	4
C	3	2

16% - 30% Sukar
31% - 70% Sedang
71% - 85% Mudah
86% - 100 Sangat mudah, dibuang

D	3	2
E	2	1
Jumlah	19	14
Mean	3,80	2,40
TK	0,63	0,56
DP	0,47	0,56
Keterangan		

KRITERIA DP :

0 % - 19% Sangat buruk

16% - 30% Buruk, dibuang

31% - 70% Agak baik, direvisi

71% - 85% Baik

86% - 100 Sangat baik

ANALISIS BUTIR SOAL URAIAN

TINGKAT KESUKARAN (TK) :

No Soal	1	2	3	4	5						
M/mean	12.00	16.00	12.00	13.00	18.00						
S Max	15	20	20	15	30						
TK	0.80	0.80	0.60	0.87	0.60	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!
Klasifikasi	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!

DAYA PEMBEDA (DP) :

No Soal	1	2	3	4	5						
MA	5.0										
MB	2										
S Max	15	20	20	15	30						
DP	0.20	0.00	0.00	0.00	0.00	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!
Klasifikasi	Diterima,di perbaiki	Dibuang	Dibuang	Dibuang	Dibuang	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!

TARGET DAN PENCAPAIAN TARGET KURIKULUM

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

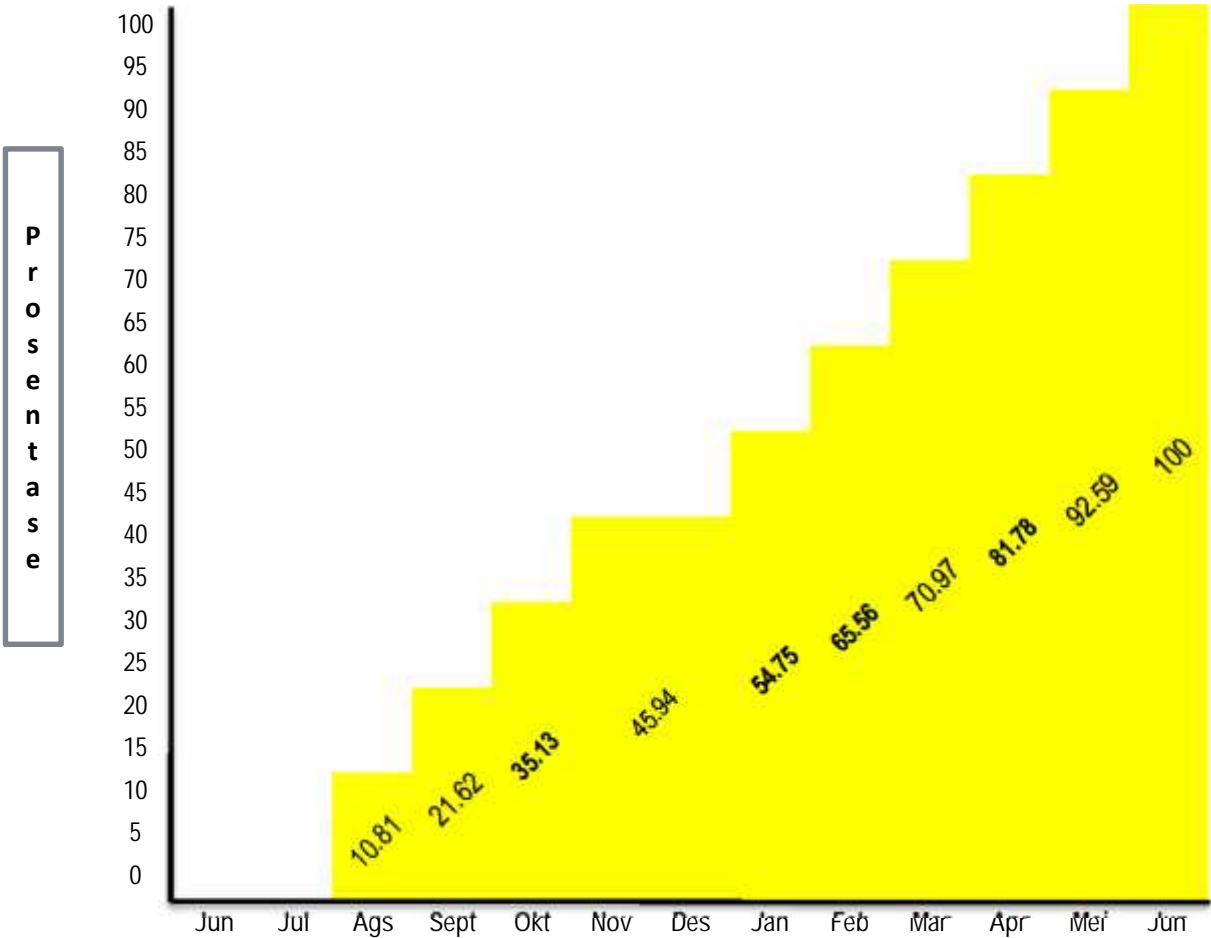
Bidang Keahlian : Teknik Pemesinan

Program Keahlian : Teknik Pemesinan

Kelas : X TP 1, 2, 3, dan 4

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015



Keterangan :

Target Kurikulum =

Jumlah jam pelajaran yang harus diselesaikan	x	100%
Jumlah jam pelajaran yang harus diselesaikan dalam satu tahun		

(tampilan berupa histogram)

Pencapaian Target Kurikulum :

Jumlah jam pelajaran yang sudah diselesaikan	x	100%
Jumlah jam pelajaran yang harus diselesaikan dalam satu tahun		

(tampilan berupa diagram garis)

Catatan :

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Pendidik

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

PENCAPAIAN TARGET KURIKULUM

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : Teknik Pemesinan
Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan
Program Studi Keahlian : X TP 1, 2, 3, dan 4
Semester : 1
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Prosentase	Bulan																											
	Jul	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun																
100%																												
95%																												
90%																												
85%																												
80%																												
75%																												
70%																												
65%																												
60%																												
55%																												
50%																												
45%																												
40%																												
35%																												
30%																												
25%																												
20%																												
15%		14.29	28.58																									
10%																												
5%																												
0%																												

Keterangan :
Target Kurikulum =

Banyak kompetensi dasar yang sudah diajarkan	x	100%
Banyak kompetensi dasar yang harus diajarkan dalam satu tahun		

Tempat Perhitungan :

Juli	-	x100% =	-	Jan	: 1/7	x100% =	71.45
Agustus	: 1/7	x100% =	14.29	Feb	-	x100% =	71.45
Septemb	: 1/7	x100% =	28.58	Mar	: 1/7	x100% =	85.74
Oktober	: 1/7	x100% =	42.87	April	-	x100% =	85.74
Novemb	: 1/7	x100% =	57.16	Mei	: 1/7	x100% =	100
Desemb	-	x100% =	57.16	Juni	-	x100% =	100

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Pendidik,

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X TP 3

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan

Wali Kelas :

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

No.	NIS	Nama	L/P	Kompetensi Dasar/Tgl Ulangan								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	TP.1415834	IMAM ARYANTO		72	80	81	79	80				
2	TP.1415835	IRAWAN AHMAD SANGAJI		81	85	79	79	75				
3	TP.1415836	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA		81	80	78	79	79				
4	TP.1415837	JINAL ALDRIANZA		91	80	82	82	84				
5	TP.1415838	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA		71	80	84	80	79				
6	TP.1415839	JOHANDA KURNIAWAN		72	80	78	78	81				
7	TP.1415840	KARUNIA RAHMAN MARZUQ		70	80	78	79	85				
8	TP.1415841	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS		86	80	77	85	82				
9	TP.1415842	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN		86	80	77	86	83				
10	TP.1415843	LUTHFI ARDYAN PRATAMA		87	80	81	85	83				
11	TP.1415844	MOHAMMAD RIO PANGESTU		89	85	80	84	83				
12	TP.1415845	MUHAMAD RIDWAN		89	80	79	82	82				
13	TP.1415846	MUHAMMAD AFI WYNALDA		84	85	83	80	80				
14	TP.1415847	MUHAMMAD ARIF NUGROHO		87	80	79	87	78				
15	TP.1415848	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH		79	80	77	77	80				
16	TP.1415849	MUHAMMAD BAGOES PARIPURNO		60	80	83	77	80				
17	TP.1415850	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM		69	80	82	77	77				
18	TP.1415851	MUHAMMAD FARID MUJ'TABA		75	80	82	81	76				
19	TP.1415852	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO		82	85	77	77	77				
20	TP.1415853	MUHAMMAD NOVIANTO		0	0	0	0	0				
21	TP.1415854	MUHAMMAD RIVAI		82	80	78	83	84				
22	TP.1415855	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO		84	80	84	87	78				
23	TP.1415856	MUHAMMAD SHALIHIN		60	80	78	78	80				
24	TP.1415857	NAWANG FERDIAN		69	80	78	78	80				
25	TP.1415858	NICO FAJAR SANJAYA		79	85	84	79	79				
26	TP.1415859	NOVEL DIONGKY		73	85	77	80	79				
27	TP.1415860	NUGRAHA JALU PRATAMA		88	80	81	79	83				
28	TP.1415861	PANDUKRISNANURDIANA		60	80	84	80	76				
29	TP.1415862	PEBRYANO LAKSONO		82	80	78	81	80				
30	TP.1415863	PETRUS DHANU HENDRAWAN		93	85	81	83	85				
31	TP.1415864	PRATAMA NUR ASRORI		89	86	80	86	84				
32	TP.1415865	PUTRA ARIFIAN		90	80	83	87	79				
33												
34												
35												
36												
Kode Kompetensi												

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041



DAFTAR NILAI RAPOR

Mata Pelajaran :
Kelas/Semester : /
Tahun Pelajaran : /

No.	No. Induk	Nama	L/P	P1	P2	P3	P4	Pn	N
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
Jumlah									
Rata-rata									
Daya Serap									
CARA MENGHITUNG NILAI RAPOR N = $P1 + P2 + P3 + \dots + Pn / n$ N = Nilai Rapor P = Nilai Harian Ke... Pn = Nilai Ulangan Semester n = Banyaknya Evaluasi			Deskripsi Semester						
			KKM :						
Mengetahui : Kepala Program/Koord. Normatif/Adaptif			Yogyakarta, Pendidik,						
..... NIP. NIP.						

ANALISIS HASIL EVALUASI SOAL ESSAY

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Bentuk Soal : Essay (Uraian)

Jumlah Soal : 5

Kelas/Semester : X / 1

Kompetensi/Sub Komp. : pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi

Tanggal Evaluasi : 19 september 2014

KKM : 75

NO	NAMA	SKOR YANG DIPEROLEH										JML SKOR	NILAI	TUNTAS	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Ya	Tidak
1	IMAM ARYANTO	10	15	10	10	15						60	60		√
2	IRAWAN AHMAD SANGAJI	10	10	10	20	20						70	70		√
3	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA	10	15	10	20	15						70	70		√
4	JINAL ALDRIANZA	15	20	15	15	20						85	85	√	
5	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA	10	15	5	5	15						50	50		√
6	JOHANDA KURNIAWAN	10	15	5	10	20						60	60		√
7	KARUNIA RAHMAN MARZUQ	15	20	10	10	20						75	75	√	
8	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS	10	20	15	15	20						80	80	√	
9	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN	10	20	15	15	20						80	80	√	
10	LUTHFI ARDYAN PRATAMA	10	20	20	15	20						85	85	√	
11	MOHAMMAD RIO PANGESTU	10	20	20	15	20						85	85	√	
12	MUHAMAD RIDWAN	15	15	20	20	20						90	90	√	
13	MUHAMMAD AFI WYNALDA	15	20	10	15	15						75	75	√	
14	MUHAMMAD ARIF NUGROHO	15	20	10	15	25						85	85	√	
15	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH	15	10	10	15	15						65	65		√
16	MUHAMMAD BAGOES PARIPURNO	15	10	10	10	10						55	55		√
17	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM	15	10	10	15	15						65	65		√
18	MUHAMMAD FARID MUJTABA	10	15	5	15	20						65	65		√
19	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO	10	15	10	15	25						75	75	√	
20	MUHAMMAD NOVIANTO											0	0		√
21	MUHAMMAD RIVAI	15	15	10	15	25						80	80	√	
22	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO	15	20	10	10	25						80	80	√	
23	MUHAMMAD SHALIHIN	10	15	15	10	10						60	60		√
24	NAWANG FERDIAN	10	15	20	10	15						70	70		√
25	NICO FAJAR SANJAYA	15	15	10	10	20						70	70		√
26	NOVEL DIONGKY	10	15	10	15	20						70	70		√
27	NUGRAHA JALU PRATAMA	15	20	10	15	15						75	75	√	
28	PANDUKRISNANURDIANA	10	15	15	10	10						60	60		√
29	PEBRYANO LAKSONO	10	15	20	15	15						75	75	√	
30	PETRUS DHANU HENDRAWAN	15	20	20	15	20						90	90	√	
31	PRATAMA NUR ASRORI	15	20	20	15	20						90	90	√	
32	PUTRA ARIFIAN	15	20	10	15	20						80	80	√	
33		13	17	14	13	18									
34															
35															
36															

- Keterangan :
- 1 a. Nilai = $\frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Total Skor}} \times 100$

b. Ketuntasan Klasikal = $\frac{\text{Jml Peserta Didik yg Tuntas}}{\text{Jml Peserta Didik}} \times 100\%$
- 2 Peserta didik disebut TUNTAS belajar jika telah menguasai bahan (ketercapaian belajarnya) ≥ KKM

3 Kelas disebut TUNTAS belajar jika Peserta Didik yang tuntas mencapai ≥ 85%
- 4 a. Jumlah Peserta Perbaikan : 15

b. Jumlah Tuntas : 15

c. Jumlah Tidak Tuntas : -

d. Ketuntasan Klasikal : 53.1

e. Secara Klasikal : Tuntas / Tidak Tuntas

- Kesimpulan :
- 1 Perlu perbaikan secara klasikal untuk soal nomor

2 Perlu program perbaikan secara individual untuk Peserta Didik nomor

3 Perlu program pengayaan untuk Peserta Didik nomor
- :1, 2, 3, 4, 5 .

:1, 2, 3, 4, 5 .

:1, 2, 3, 4, 5 .

Mengetahui :
Pendidik,

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

DAYA SERAP DAN PENCAPAIAN KKM

Mata Pelajaran : Simulasi DigitalKD : 1.4.

Kelas Kelas / sem : X / 12.5.

Jumlah Peserta Didik : 323.

NO	NAMA	NILAI										Rata-Rata	KKM = 75		N Ideal =
		K1		K2		K3		K4		K5			Kompeten	Belum	
1	2	3		4		5		6		7		8	9	10	11
1	IMAM ARYANTO	79		80		80		81		72		78.4	√		104.53
2	IRAWAN AHMAD SANGAJI	79		75		85		79		81		79.8	√		106.40
3	IRVAN DZIKRI NUR PRATAMA	79		79		80		78		81		79.4	√		105.87
4	JINAL ALDRIANZA	82		84		80		82		91		83.7	√		111.60
5	JODIAN LUTFI EKA NUGRAHA	80		79		80		84		71		78.8	√		105.07
6	JOHANDA KURNIAWAN	78		81		80		78		72		77.8	√		103.73
7	KARUNIA RAHMAN MARZUQ	79		85		80		78		70		78.4	√		104.53
8	LUCKI PUTRA AJI PAMUNGKAS	85		82		80		77		86		82	√		109.33
9	LUQMAN MEGA NUR IKHSAN	86		83		80		77		86		82.4	√		109.87
10	LUTHFI ARDYAN PRATAMA	85		83		80		81		87		83.2	√		110.93
11	MOHAMMAD RIO PANGESTU	84		83		85		80		89		84.2	√		112.27
12	MUHAMAD RIDWAN	82		82		80		79		89		82.4	√		109.87
13	MUHAMMAD AFI WYNALDA	80		80		85		83		84		82.4	√		109.87
14	MUHAMMAD ARIF NUGROHO	87		78		80		79		87		82.2	√		109.60
15	MUHAMMAD AZIS ARDIANSYAH	77		80		80		77		79		78.6	√		104.80
16	MUHAMMAD BAGOES	77		80		80		83		60		76	√		101.33
17	MUHAMMAD FAIZAUL HAKIM	77		77		80		82		79		79	√		105.33
18	MUHAMMAD FARID MUJ'TABA	81		76		80		82		75		78.8	√		105.07
19	MUHAMMAD IRVAN ALFIANTO	77		77		85		77		82		79.6	√		106.13
20	MUHAMMAD NOVIANTO													√	0.00
21	MUHAMMAD RIVAI	83		84		80		78		82		81.4	√		108.53
22	MUHAMMAD RIZKI SUKARNO	87		78		80		84		84		82.6	√		110.13
23	MUHAMMAD SHALIHIN	78		80		80		78		60		75.2	√		100.27
24	NAWANG FERDIAN	78		80		80		78		69		77	√		102.67
25	NICO FAJAR SANJAYA	79		79		85		84		79		81.2	√		108.27
26	NOVEL DIONGKY	80		79		85		77		73		78.8	√		105.07
27	NUGRAHA JALU PRATAMA	79		83		80		81		87		82	√		109.33
28	PANDUKRISNANURDIANA	80		76		80		84		60		76	√		101.33
29	PEBRYANO LAKSONO	81		80		80		78		81		80	√		106.67
30	PETRUS DHANU HENDRAWAN	83		85		85		81		93		85.4	√		113.87
31	PRATAMA NUR ASRORI	86		84		86		80		89		85	√		113.33
32	PUTRA ARIFIAN	87		79		80		83		90		83.8	√		111.73
33															
34															
35															
36															
Nilai Rata-rata Kelas		80.5										JUMLAH	31	0	Rata-rata Daya Serap Peserta Didik (%) : 103.98
Nilai Ideal		75													
Daya Serap Kelas (%)		100										JUMLAH (%)	100	0	
Rata-rata Daya Serap Kelas (%)		107.3333333													

Keterangan :

1. K : Kompetensi

2. Rata-rata Daya Serap Peserta Didik (%) : $\frac{\text{Jml Daya Serap Peserta Didik}}{\text{Jml Peserta Didik}}$

3. Daya Serap : $\frac{\text{Nilai Rata-rata Kelas}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$

Mengetahui
Pendidik,

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

DAYA SERAP KELAS

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas / sem : X / 1

Kelas / sem : X TP 3 / 1

Jumlah Peserta Didik : 32

DAYA SERAP PESERTA DIDIK	TES HARIAN KE								EVALUASI SUMATIF	
	I		II		III		IV			
Hari										
Tanggal										
Kompetensi Dasar										
1	2	3	4	5	6	7	0	9	10	11
Nilai (N)	f	f.N	f	f.N	f	f.N	f	f.N	f	f.N
100										
95									2	190
90	5	450							9	810
85	9	765	15	1275	8	680	13	1105	7	595
80	17	1360	15	1200	23	1840	18	1440	3	240
75			1	75					5	375
70									2	140
65										
60									3	180
55										
50										
45										
40										
35										
30										
25										
20										
15										
10										
5										
0										
Jumlah	31	2575	31	2550	31	2520	31	2545	31	2530
Nilai Rata-rata	83.06		82.26		81.29		82.10		81.61	
Nilai Ideal	75		75		75		75		75	
Daya Serap (%)	110.75%		109.68%		108.39%		109.46%		108.82%	
Daya Serap Semester	109.42%									

- Keterangan :
1. f

=

frekuensi
2. Daya Serap

=

Nilai Rata-rata Kelas

X 100%

Nilai Ideal
3. Daya Serap Semester

=

Jml Daya Serap Komp/Sub Komp dlm 1 Semester

X 100%

Jml Komp/Sub Komp dlm 1 Semester
4. Daya Serap Kelas (1 tahun)

=

Daya Serap Sem 1 + Sem 2

100%

2
5. Daya Serap Mata Pelajaran

=

Jml Daya Serap Kelas

X 100%

Jml Kelas

Mengetahui

Pendidik

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa,

Maryadi, S.Pd.T

NITB. 2159

Jerry Jem

NIM. 11503241041

DATA PENGAYAAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X TP 3 / 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

NO	TANGGAL TES	SK / KD	JML PESDIK	JML PESDIK BERHASIL	PESERTA DIDIK BERHASIL (≥ KKM)			PENGAYAAN		NILAI AKHIR
					NO	NAMA	NILAI	Penugasan	Test	
1	19-Sep-14	Memahami pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi	32	21	1	IMAM ARYANTO	72	√		75
					2	JODIAN LUTFI EKA	71	√		75
					3	JOHANDA KURNIAWAN	72	√		75
					4	KARUNIA RAHMAN	70	√		75
					5	MUHAMMAD BAGOES	60	√		75
					6	MUHAMMAD FAIZAUL	69	√		75
					7	MUHAMMAD SHALIHIN	60	√		75
					8	NAWANG FERDIAN	69	√		75
					9	NOVEL DIONGKY	73	√		75
					10	PANDU KRISNA	60	√		75

Mengetahui :

Pendidik,

Maryadi, S.Pd.T

NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa,

Jerry Jem

NIM. 11503241041

PENANGANAN PESERTA DIDIK BERMASALAH

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X TP 3 / 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MASALAH YANG DIHADAPI	TANGGAL	PENYELESAIAN MASALAH	HASIL YANG DIPEROLEH
1	MUHAMMAD NOVIANTO PUTRAWAN	Jarang masuk	15 agustus 20	Mendapatkan Bibingan dari BK	

Mengetahui :
Pendidik,

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli 2014
Mahasiswa,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 08

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materik Pokok	: Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk dalam bentuk presentasi video.
Alokasi waktu	: 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk dalam bentuk presentasi video.
 - 3.1.1. Memahami pengertian presentasi video,
 - 3.1.2. Memahami fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan
 - 3.1.3. Mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video.
 - 3.1.4. Menjelaskan ciri-ciri presentasi video
 - 3.1.5. Mengenal tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone, webcam, dan screen recorder
 - 3.1.6. Menjelaskan ukuran gambar dan pergerakan kamera
 - 3.1.7. Memahami tata cahaya dan tata suara

- 4.1. Menyajikan hasil penerapan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.
- 4.1.1. Melakukan tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone,webcam, dan screen recorder.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

1. Memahami pengertian presentasi video,
2. Memahami fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan
3. mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video.
4. Menjelaskan ciri-ciri presentasi video
5. Mengenal tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone,webcam, dan screen recorder
6. Menjelaskan ukuran gambar dan pergerakan kamera
7. Memahami tata cahaya dan tata suara
8. Melakukan tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone,webcam, dan screen recorder

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

1. Jenis-jenis video.
2. Ciri dan fungsi presentasi video
3. Tahapan produksi video

E. METODE PEMBELAJARAN :

1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

1. Alat / Bahan : Handout
2. Sumber Belajar : Modul Simdig
3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang presentasi video.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Mengamati berbagai jenis video.• Mengamati pengertian presentasi	90 menit	Ceramah Praktik

	<p>video</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan • Peserta didik membuat pertanyaan tentang fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari jenis presentasi video • Peserta didik mencari presentasi video yang epektif dan efisien • Membandingkan presensentasi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan presentasi video yang epektif dan efisien 		Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi perangkat tentang presentasi video. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati ciri-ciri presentasi video. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan ciri-ciri presentasi video <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat rancangan presentasi video <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersentasikan rancangan presentasi video 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik 	15	

	<p>menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	menit	
--	---	-------	--

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang presentasi video • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone, webcam, dan screen recorder • Memengamati tata cahaya dan tata suara <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan ukuran gambar dan pergerakan kamera • Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah presentasi <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone,webcam, dan screen recorder <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersentasikan hasil tahapan produksi dengan alat perekam gambar (camcorder), handphone,webcam, dan screen recorder 	90 menit	<p>Ceramah</p> <p>Praktik</p> <p>Diskusi</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik 	15	

	<p>menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	menit	
--	---	-------	--

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah kata. 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Trampil menggunakan perangkat lunak pengolah kata. 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

a. Penilaian Pengetahuan Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan pengertian presentasi video.	1. Jelaskan menurut Anda apa yang dimaksud dengan presentasi video!	Sedang (25)	essey
2	Menjelaskan fungsi-	2. Jelaskan fungsi-	Sedang	essey

	fungsi presentasi video	fungsi presentasi video!	(25)	
3	Menjelaskan ciri-ciri presentasi video	3. Jelaskan ciri-ciri presentasi video?	Sedang (25)	essey
4	Menjelaskan Three Point Lighting	4. Apakah yang dimaksud dengan Three Point Lighting	Sedang (25)	essey

Skor total = 100

a. Soal

1. Jelaskan menurut Anda apa yang dimaksud dengan presentasi video!
2. Jelaskan fungsi-fungsi presentasi video!
3. Jelaskan ciri-ciri presentasi video
4. Apakah yang dimaksud dengan Three Point Lighting

b. Jawab

1. **Presentasi video** adalah video untuk mengomunikasikan ide atau gagasan, yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerjayang dibuat melalui proses merekam gambar dan suara, menata urutandan menyambung atau memotong gambar dan menyatukannya menjadikesatuan yang utuh
2. **Presentasi video berfungsi** sebagai sarana untuk mengomunikasikan ideatau gagasan melalui penyajian suatu produk yang telah dihasilkan.Sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan, presentasivideo harus mengemukakan keunggulan ide atau gagasan yang akandisampaikan. Ide atau gagasan merupakan upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari
3. **Ciri-ciri presentasi video** adalah:
mengomunikasikan ide
menunjukkan solusi
mengomunikasikan produk dan jasa
menunjukkan cara kerja
4. **Teknik tata cahaya tiga titik (Three Point Lighting)** adalah metode standar yang digunakan dalam media visual seperti video, film dan fotografi. Ini adalah sistem yang sederhana namun serbaguna yang menjadi dasar tata cahaya. Teknik ini menggunakan tiga lampu yang disebut key light , fill light dan back light. Tentu Anda akan membutuhkan tiga lampu untuk memanfaatkan teknik sepenuhnya

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
No. 01

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi pokok	: Pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata, angka, dan presentasi.
Alokasi waktu	: 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.
 - 3.1.1. Memahami cara mengatur paragraf, font, kolom menggunakan aplikasi pengolah kata
 - 3.1.2. Memahami cara menambahkan gambar, tabel, serta membuat persamaan dengan menggunakan aplikasi pengolah kata

- 3.1.3. Memahami cara menggunakan indentasi, heading, section, header, dan footer menggunakan aplikasi pengolah kata.
- 3.1.4. Memahami cara mengformat data dengan memanfaatkan format cell menggunakan aplikasi pengolah angka.
- 3.1.5. Memahami penggunaan operasi aritmatika dan statistik menggunakan aplikasi pengolah angka.
- 3.1.6. Menyajikan informasi dalam bentuk grafik.
- 3.1.7. Memahami pemanfaatan perangkat lunak pengelola presentasi.
- 3.1.8. Memahami cara pengelolaan informasi melalui pemanfaatan mesin pelacak
- 3.1.9. Memahami cara mengatur tata letak slide dan keserasian desain slide
- 3.1.10. Memahami cara menyisipkan gambar dan file multimedia dalam slide pada aplikasi pengolah presentasi
- 3.1.11. Memahami cara membuat animasi slide
- 4.1. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.
 - 4.1.1. memahami penyelesaian masalah terkait dengan tata letak dan format dokumen menggunakan perangkat lunak pengelola kata, angka, dan, persentasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik:

- 1. Memahami cara mengatur paragraf, font, kolom menggunakan aplikasi pengolah kata
- 2. Memahami cara menambahkan gambar, tabel, serta membuat persamaan dengan menggunakan aplikasi pengolah kata
- 3. Memahami cara menggunakan indentasi, heading, section, header, dan footer menggunakan aplikasi pengolah kata.
- 4. Memahami cara mengformat data dengan memanfaatkan format cell menggunakan aplikasi pengolah angka.
- 5. Memahami penggunaan operasi aritmatika dan statistik menggunakan aplikasi pengolah angka.
- 6. Menyajikan informasi dalam bentuk grafik.
- 7. Memahami pemanfaatan perangkat lunak pengelola presentasi.
- 8. Memahami cara pengelolaan informasi melalui pemanfaatan mesin pelacak
- 9. Memahami cara mengatur tata letak slide dan keserasian desain slide
- 10. Memahami cara menyisipkan gambar dan file multimedia dalam slide pada aplikasi pengolah presentasi
- 11. Memahami cara membuat animasi slide
- 12. Menyelesaian masalah terkait dengan tata letak dan format dokumen menggunakan perangkat lunak pengelola kata, angka, dan, persentasi

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Pemanfaatan perangkat lunak pengelola angka .
- 2. Pemanfaatan perangkat lunak pengelola kata.
- 3. Pemanfaatan perangkat lunak pengelola presentasi.

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR:

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi perangkat lunak pengolah kata.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati beberapa contoh tata letak, format, dan fungsi dokumen pengolah kata. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan fitur perangkat pengelola kata untuk penyusunan dokumen.• Peserta didik membuat pertanyaan tentang makna yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata.• Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah kata.	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peseradidik mencari fitur perangkat lunak pengolah kata. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersentasikan dokumen yang telah terformat menggunakan perangkat lunak pengolah kata. • Peserta didik mendiskusikan dan menyimpulkan tentang perangkat lunak pengolah kata. 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru danPeserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi perangkat lunak pengolah angka • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati beberapa contoh tata letak, format, dan fungsi dokumen pengolah angka. • Mengamati contoh tayangan perangkat lunak pengolah angka. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fitur perangkat pengelola angka untuk penyusunan dokumen. • Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah angka <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik perhitungan data melalui perangkat lunak pengolah angka. 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Mempersentasikan dokumen yang telah terformat menggunakan perangkat lunak pengolah angka 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi perangkat lunak pengolah presentasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati beberapa contoh tata letak, format, dan fungsi dokumen pengolah presentasi. Mengamati contoh tayangan perangkat lunak pengolah presentasi. Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan fitur perangkat pengelola presentasi untuk penyusunan dokumen. Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah presentasi Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat artiketl perangkat lunak pengolah presentasi. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Mempersentasikan 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi







	dokumen yang telah terformat menggunakan perangkat lunak pengolah presentasi		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:







No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> Terlibat aktif dalam pembelajaran Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah kata. 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> Trampil menggunakan perangkat lunak pengolah kata. 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar
a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan perbedaan antara Header dan Footer	1. jelaskan perbedaan antara Header dan Footer	Mudah (15)	essey
2	Pengaturan paragraph	2. Jelaskan Pengaturan paragraph sebagai berikut. a. Align Left () b. Center () c.Align Right () d. Justify () e. Bullet () f. Numbering ()	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan cara mengatur format data menggunakan format cell	3. Jelaskan cara mengatur format data menggunakan format cell!	Sulit (30)	essey
4	Menjelaskan cara menuliskan rumus dengan menggunakan fitur Equation!	4. Jelaskan operasi staistik di bawah ini: a. Avg b. Max c. Min d. sum	Sedang (25)	essey
5	Menyebutkan kegunaan PowerPoint dalam presentasi	5. Apa saja kegunaan PowerPoint dalam presentasi?	Mudah (15)	essay

Skor total = 100

a. Soal

- Jelaskan perbedaan antara Header dan Footer
- Jelaskan Pengaturan paragraph sebagai berikut.
 - Align Left ()
 - Center ()
 - Align Right ()
 - Justify ()
 - Bullet ()
 - Numbering ()
- Jelaskan operasi staistik di bawah ini:
 - Avg

- b. *Max*
- c. *Min*
- d. *Sum*

4. Apa saja kegunaan Power Point dalam presentasi?

b. Jawab

1. **Header** (catatan kepala) adalah teks yang khusus diletakkan dibagian atas halaman yang akan selalu tampil pada setiap halaman. Header dapat berupa nomor halaman, tanggal, jam dan sebagainya. Sedangkan **Footer** (catatan kaki) mempunyai arti yang sama dengan Header, hanya saja letaknya berada di bawah lembar kerja dokumen
2. Fungsi dari:
 - a. **Align Left**: Digunakan untuk mengatur text menjadi rata kiri, jadi kita
 - b. **Center**: fungsinya untuk mengatur text menjadi rata tengah
 - c. **Align Right**: Digunakan untuk mengatur text menjadi rata kanan
 - d. **Justify**: berfungsi untuk mengatur text menjadi rata kiri-kanan
 - e. **Bullet**: Ini mempunyai fungsi untuk memberikan tanda bullet pada beberapa paragraf yang anda pilih, bullet ini modelnya hitam bulat, selain itu ada juga model-model lainnya seperti centang.
 - f. **Numbering**: Ini mempunyai fungsi untuk memberikan tanda angka pada beberapa paragraf yang anda pilih
3. Fungsi dari
 - a. **AVERAGE**: digunakan untuk mencari nilai rata-rata dari suatu range
 - b. **MAX**: digunakan untuk mencari nilai tertinggi dari suatu range
 - c. **MIN**: digunakan untuk mencari nilai terendah dari suatu range
 - d. **SUM** : digunakan untuk mencari jumlah isi data pada range tertentu
4. Kegunaan Microsoft power poin dalam presentasi adalah:
 - a. Menarik minat hadirin
 - b. Memfokuskan perhatian
 - c. Mengarahkan diskusi / ikhtisar / ringkasan
 - d. Mendukung pesan/gagasan/konsep yang sedang disampaikan

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
No. 02

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah presentasi, dan mesin pencari.
Alokasi waktu	: 6 X 40 Menit (2 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.
 - 3.1.1. Memahami cara melakukan pemilihan kata kunci pada mesin pelacak
 - 3.1.2. Memahami cara menyisipkan hasil pelacakan informasi.
 - 3.1.3. Menentukan struktu materi dan desai tayangan dalam teknik presentasi
 - 3.1.4. Memahami cara membuat tayangan presentasi
 - 3.1.5. Memahami presentasi yang menarik, bergairah dan tepat sasaran

- 4.1. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.
- 4.1.1. Mencari informasi mengenai mata pelajaran melalui mesin pencari.
- 4.1.2. Mempresentasikan hasil aplikasi pengolahan presentasi dengan menarik, bergairah, dan tepat sasaran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Memahami cara melakukan pemilihan kata kunci pada mesin pencari
- 2. Memahami cara menyisipkan hasil pelacakan informasi.
- 3. Menentukan struktur materi dan desain tayangan dalam teknik presentasi
- 4. Memahami cara membuat tayangan presentasi
- 5. Memahami presentasi yang menarik, bergairah dan tepat sasaran
- 6. Mencari informasi mengenai mata pelajaran melalui mesin pencari.
- 7. Mempresentasikan hasil aplikasi pengolahan presentasi dengan menarik, bergairah, dan tepat sasaran.

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Pengelolaan informasi
- 2. Teknik presentasi

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demonstrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi perangkat lunak pengolah teknik presentasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati contoh tayangan 	90 menit	Ceramah

	<p>presentasi.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hasil pengamatan dan penirukan teknik presentasi • Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah kata <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan teknik presentasi <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan dokumen yang telah terformat dengan menerapkan teknik presentasi 		<p>Praktik</p> <p>Diskusi</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang Mesin pencari • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati penggunaan kata kunci pada mesin pelacak <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pemilihan kata kunci pada mesin pelacak. • Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah kata <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hasil pengolahan informasi <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusi pengolahan informasi 	90 menit	<p>Ceramah</p> <p>Praktik</p> <p>Diskusi</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 	15 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 		
--	--	--	--

Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah informasi. 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Trampil menggunakan perangkat lunak pengolahinformasi. 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan cara menyusun tayangan (slide) yang efektif dan efisien/ sederhana!	1. Jelaskan bagaimana menyusun tayangan (slide) yang efektif dan efisien/ sederhana!	sedang (25)	essey
2	teknik penyampaian presentasi yang menarik	2. Begaimanakah teknik penyampaian presentasi yang menarik? Sebutkan dan jelaskan!	Sedang (25)	essey
3	Pengetian mesin pelacak	3. Jelaskan pengertian dari mesin pelacak?	Sulit (35)	essey
4	Macam mesin pelacak	4. Sebutkan macam mesin pelacak?	mudah (15)	essey

Skor total = 100

Soal:

1. Jelaskan bagaimana menyusun perencanaan tayangan (slide) yang efektif dan efisien/ sederhana!
2. Begaimanakah teknik penyampaian presentasi yang menarik? Sebutkan dan jelaskan!
3. Jelaskan pengertian dari mesin pelacak
4. Sebutkan macam-macam mesin pencari

Jawab:

1. Menyusun perencanaan tayangan (slide) yang efektif dan efisien/ sederhana ialah
 - a. **Tentukan tujuan:** Hal pertama yang harus Anda lakukan adalah menentukan tujuan paparan Anda, apakah terkait dengan penyampaian informasi, misalnya pelajaran (pengetahuan), temuan kajian (misalnya sejarah, geografi, pendidikan karakter), atau urusan bisnis (memperkenalkan produk atau layanan), atau wacana yang berisi bahan berargumentasi.
 - b. **Kenali khalayak yang akan hadir**
 - c. **Tentukan Materi yang akan Anda sampaikan:** Setelah tahu tujuan paparan dan siapa yang akan hadir, tentukan informasi yang akan Anda sampaikan, dan kumpulkan bahan-bahan terkait sebanyak mungkin. Kemudian, olah bahan-bahan tersebut hingga menjadi informasi yang Anda anggap paling bermanfaat bagi hadirin yang akan Anda temui.
 - d. **Susun Desain Struktur Tayangan (slide):** Setelah menentukan materi informasi yang akan Anda tayangkan, Anda harus merancang desain struktur tayangan. Sekali Anda tentukan, kewajiban Anda adalah mengikuti secara taat azas (konsisten) urutan baik struktur maupun kerangka paparan (dibahas pada butir e sesudah ini) hingga tayangan terakhir.
2. Teknik Presentasi
 - **Rencanakan Kerangka / Garis Besar Presentasi:** Perencanaan adalah langkah pertama ketika Anda akan melakukan sesuatu. Setelah siap dengan bahan informasi dan bahan paparan yang akan Anda paparkan / presentasikan, tiba saatnya Anda membuat rencana kerangka / garis besar pemaparan yang akan Anda lakukan
 - **Orientasi pada Hadirin:** Posisikanlah diri kita sebagai hadirin atau pendengar. Kehadiran mereka tentunya ingin mengetahui pesan yang akan Anda sampaikan, sehingga setelah seseorang berdiri untuk memberikan presentasi, apapun kedudukan, jabatan, atau pakaian yang kita kenakan akan teralihkan ke pesan yang disampaikan
 - **Perlengkapan:** Pastikan semua peralatan yang akan dipakai selama jalannya presentasi telah siap. Biasanya Panitia sudah menyiapkan berbagai perlengkapan untuk presentasi
 - **Variasi intonasi:** Gunakan intonasi suara untuk setiap kata atau kalimat yang dianggap kunci utama. Hal ini akan membuat hadirin menjadi fokus terhadap apa yang kita ucapkan

- **Penampilan:** Jagalah penampilan Anda! Gunakan pakaian yang sesuai dengan karakter hadirin dan situasi pertemuan
- **Ekspresi:** Presentasi dengan mimik wajah yang datar tidak akan membuat hadirin merasa nyaman. Dengan mimik/ekspresi yang beragam, akan membuat peserta tertarik untuk mendengarkan paparan Anda
- **Bahasa tubuh / Gestur:** apakah yang ada di benak kita apabila melihat penyaji dengan posisi berdiri menghadap meja, atau duduk dengan kepala menunduk menatap laptop, atau penyaji yang selalu berada di zona nyaman di belakang meja, atau hanya diam di satu titik tanpa bergerak
- **Gairah / passion:** Hal yang paling penting ketika melakukan presentasi adalah gairah atau passion. Presentasi yang dibawakan dengan penuh gairah, akan mempengaruhi hadirin sehingga mereka dapat merasakan semangat yang didapat

3. **Mesin pencari** adalah mesin pencari atau Search engine adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan pencarian atas berkas-berkas yang tersimpan dalam layanan www, ftp, publikasi milis, ataupun news group dalam sebuah ataupun sejumlah komputer peladen dalam suatu jaringan.

4. Datar mesin Pencari

- Google
Semua pengguna internet pasti tahu search engine yang satu ini. Search engine yang ditemukan oleh Larry Page dan Sergey Brin ini sekarang menjadi perusahaan yang punya banyak anak perusahaan dan semakin sering membeli website yang populer, seperti blogspot. Google menempati posisi 1 untuk eBizMBA Rank dengan pengunjung 900.000.000 orang perbulan. Juga menempati posisi 1 Quantcast Rank dan nomer 1 pula di Alexa Rank.
- Bing
Mesin Pencari baru buatan Microsoft ini di-launching tahun 2009 untuk menggantikan MSN Live yang kalah tenar dibanding Google. Bing dikunjungi 165.000.000 perbulan. Bing Menempati posisi 16 Quantcast Rank dan nomer 22 pula di Alexa Rank.
- Yahoo! Search
Yahoo! search merupakan mesin pencari milik Yahoo.com ini menempati posisi ke tiga dengan 160.000.000 kunjungan perbulan. Menempati urutan ke 28 dalam Quantcast Rank.
- Ask
Ask ditemukan oleh Garrett Gruener and David Warthen in Berkeley, California tahun 1996. Ask diperkirakan dikunjungi 125.000.000 pengguna dalam satu bulan. Menempati posisi 4 di Quantcast Rank dan 52 di Alexa Rank.
- Aol Search
Seperti yahoo! AOL juga menampilkan kumpulan informasi pada halaman muka website dan mesin pencariannya terletak di bagian

atas. Dikunjungi oleh 33.000.000 pengunjung perbulan. Ranking ke 240 di Quantcast Rank.

- Mywebsearch
- Lycos
- dogpile
- webcrawler
- info
- infospace
- search.com
- excite
- goodsearch
- altavista

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 09

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk dalam bentuk presentasi video.
Alokasi waktu	: 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk dalam bentuk presentasi video.
 - 3.1.1. Memahami tahapan produksi dengan alat pengambil gambar (camcorder), handphone, webcam, dan screen recording.
 - 3.1.2. Memahami pengambilan gambar dengan pergerakan kamera dan tata cahaya.
 - 3.1.3. Memahami tahapan pascaproduksi: Capturing/importing, editing, dan rendering.
 - 3.1.4. Memahami tahapan pascaproduksi dengan program editing
- 4.1. Menyajikan hasil penerapan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.

- 4.1.1 Melakukan produksi dengan alat pengambil gambar (camcorder), handphone, webcam, dan screen recording.
- 4.1.2 Melakukan pengambilan gambar dengan pergerakan kamera dan tata cahaya.
- 4.1.3 Melakukan tahapan pascaproduksi: Capturing/importing, editing, dan rendering.
- 4.1.4 Melakukan tahapan pascaproduksi dengan program editing

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Memahami tahapan produksi dengan alat pengambil gambar (camcorder), handphone, webcam, dan screen recording.
- 2. Memahami pengambilan gambar dengan pergerakan kamera dan tata cahaya.
- 3. Memahami tahapan pascaproduksi: Capturing/importing, editing, dan rendering.
- 4. Memahami tahapan pascaproduksi dengan program editing

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Produksi Video menggunakan kamera
- 2. ProduksiVideo menggunakan aplikasi screen recording.
- 3. Editing dan finalisasi video

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demonstrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi presentasi video.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">• Melakukan tahapan produksi dengan alat pengambil gambar (camcorder), handphone, webcam, dan screen recording.• Melakukan pengambilan gambar	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	dengan pergerakan kamera dan tata cahaya.		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi presentasi video Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati tahapan pascaproduksi: Capturing/importing, editing, dan rendering. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan langkah-langkah proses editing yang benar! <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan editing berdasarkan langkah-langkah editing yang sudah dipelajari (lakukan cutting, transisi, suara, tambahkan teks dan kredit) 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi presentasi video Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik 	15 menit	Tanya jawab

	menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian		
Kegiatan Inti	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan tahapan pascap roduksi dengan program editing Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Mempersentasikan hasil tahapan pascap roduksi dengan program editing 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> Terlibat aktif dalam pembelajaran Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang presentasi video 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> Trampil dalam penggunaan alat presentasi video 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar
a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menyebutkan format hasil rekaman yang dapat diimpor ke window movie maker.	1. Format file hasil rekaman apa saja yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker?	Sedang (25)	essey
2	Menjelaskan hal yang harus diperhatikan pada editing video .	2. Hal apa saja yang harus diperhatikan pada editing video	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan Editing video.	3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Editing video	Mudah (15)	essey
4	Menyebutkan pekerjaan meliputi proses editing video.	4. Pekerjaan apa saja yang meliputi proses editing video	Sulit (35)	essey

Skor total = 100

a. Soal

1. Format file hasil rekaman apa saja yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker?
2. Hal apa saja yang harus diperhatikan pada editing video
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Editing video
4. Jelaskan pekerjaan apa saja yang meliputi proses editing video

b. Jawab

1. Format file hasil rekaman yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker adalah sebagai berikut :
 - File video berformat: .asf, .avi, .wmv, .mp4, .mpeg1, .mpeg, .mpg,.m1v, .mp2
 - File audio berformat: .wav, .snd .au, .aif, .aifc, .aiff, .mp3
 - File Windows Media berformat: .asf, .wm, .wma, .wmv
 - File Gambar berformat: .bmp, .jpg, .jpeg, .jpe, .jfif, .gif, .png
2. Hal yang harus diperhatikan pada editing video
 - Apabila format file video tidak terdukung (support) oleh aplikasiediting, Anda dapat mengkonversi format file video menggunakan aplikasi convert (misalnya Format Factory,Total Video Converter,Any Video Converter, dan lain-lain).
 - Di dalam editing kontinuitasnya harus terjaga.
3. Editing video merupakan proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah.
4. pekerjaan yang meliputi proses editing video
 - Capturing/Importing:

Proses memindahkan hasil rekaman gambar dari kamera ke perangkat editing dapat dilakukan dengan cara capturing/importing. Capturing dilakukan bila hasil rekaman tidak berupa file video, sedangkan importing dilakukan bila hasil rekaman berupa file video yang dapat dibaca oleh perangkat editing.

- Pemotongan
proses memotong hasil rekaman gambar untuk mendapatkan hasil potongan video yang lebih baik
- Pengaturan Transisi
Transisi merupakan bentuk perpindahan antarpotongan gambar untuk menjaga kontinuitas gambar, membentuk suasana, pembeda waktu dan tempat.
- Pemaduan Suara
Pemaduan suara adalah proses memadukan suara latar kedalam track audio dengan gambar yang sudah tersusun atau sebaliknya.
- Rendering
Proses akhir penyatuan hasil editing menjadi satu kesatuan video yang utuh.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 10

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual
Alokasi waktu	: 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
 - 3.1.1. Menjelaskan fungsi software Blender
 - 3.1.2. Menjelaskan fitur software Blender
 - 3.1.3. Menjelaskan basic 3D
 - 3.1.4. Menjelaskan fitur Basic Manipulator, Navigation and Views, Move and Selection, Move and Selection, Build Object
 - 3.1.5. Menjelaskan fungsi fitur dan memanfaatkan Subdivison surface, Bevel, Solidify Text 3D
 - 3.1.6. Menjelaskan Introduction to Basic Modelling 3D,
 - 3.1.7. Menjelaskan Modelling,

- 4.1. Menyajikan hasil penerapan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
- 4.1.1 Melakukan instalasi software Blender
- 4.1.2 Membuat Objek 3D.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Menjelaskan fungsi software Blender
- 2. Menjelaskan fitur software Blender
- 3. Menjelaskan basic 3D
- 4. Menjelaskan fitur Basic Manipulator, Navigation and Views, Move and Selection, Move and Selection, Build Object
- 5. Menjelaskan fungsi fitur dan memanfaatkan Subdivison surface, Bevel, Solidify Text 3D
- 6. Menjelaskan IntroductiontoBasicModelling 3D,
- 7. Menjelaskan Modelling,
- 8. Melakukan instalasi software Blender
- 9. Membuat Objek 3D.

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Fungsi Aimulasi Visual
- 2. Pemanfaatan fitur perangkat lunak pengola 3D
- 3. Pemodelan .

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang simulasi visual• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Mengamati fungsi software Blender• Mengamati fitur software Blender	90 menit	Ceramah Praktik

	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan basic 3D <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan perangkat lunak pembuat animasi 3D selain software Blender Peserta didik membuat pertanyaan tentang fitur fitur software Blender. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan penginstalan software Blender 		Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi perangkat simulasi visual Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati fungsi fitur Subdivison surface, Bevel, Solidify Text 3D <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan langkah langkah menggunakan fitur Subdivison surface, Bevel, Solidify Text 3D Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait fitur Subdivison surface, Bevel, Solidify Text 3D <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat objek menggunakan fitur Subdivison surface, Bevel, Solidify Text 3D 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi simulasi visual Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati IntroductiontoBasicModelling 3D, Mengamati proses Modelling, <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan fitur yang terkait pada Introductionto Basic Modelling Mendiskusikan objek yang terkait pada tampilan default Blender Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah presentasi <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat pemodelan objek sesuai kompetensi masing-masing dengan menggunakan fitur yang telah dipelajari. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempersentasikan pemodelan objek sesuai kompetensi masing-masing dengan menggunakan fitur yang telah dipelajari. 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

H. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaranb. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan tetang simulasi visual.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ul style="list-style-type: none">a. Trampil menggunakan software Blender.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan kelebihan dan kekurangan jenis software 3D	1. Sebutkan dan jelaskan kelebihan dan kekurangan jenis software 3D yang Anda temukan dengan software Blender	Sulit (35)	essey
2	menejelaskan subdivison surface, Bevel, Efect Dolidity!	2. Jelaskan apa ayng dimaksud dengan subdivison surface, Bevel, Efect Dolidity!	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan fitur yang terkait pada Introductionto Basic Modelling	3. Sebutkan fitur yang terkait pada Introductionto Basic Modelling? Jelaskan fungsinya!	Sedang (25)	essey
4	Menjelaskan	4. Apa yang dimaksud	Mudah	essey

	pemodelan (Modelling)	dengan pemodelan (Modelling)	(15)	
--	--------------------------	---------------------------------	------	--

Skor total = 100

a. Soal

- Sebutkan dan jelaskan kelebihan dan kekurangan jenis software 3D yang Anda temukan dengan software Blender
- Jelaskan langkah-langkah menggunakan fitur subdivison surface!
- Sebutkan fitur yang terkait pada Introductionto Basic Modelling?
- Apa yang dimaksud dengan pemodelan (Modelling)

b. Jawab

- Kelebihan dan kekurangan software Blander
 - Kelebihan** Blender :
 - Plugins converter yang cukup banyak.
 - Tidak memerlukan ruang kapasitas yang banyak.
 - Tidak berat saat melakukan render untuk membuat animasi.
 - Kekurangan** Blender :
 - Tool yang disediakan tidak selengkap 3ds Max.
 - Semua dilakukan secara manual.
 - User Interfacenya cukup berantakan.
- Subdivision surface** yaitu fitur untuk membuat model menjadi lebih halus.
Teknik bevel dipakai untuk menghaluskan sudut objek yang sebelumnya kasar dan runcing menjadi lebih halus.
Efek solidify merupakan fitur untuk menambahkan ketegasan teks agar mempunyai volume
- Basic Modelling** adalah tahapan awal pengenalan pemodelan. Fitur utama yang dikenalkan dalam modelling adalah Edit Mode, Vertex, Edge, Face, Extrude
- Pemodelan** (Modelling) adalah proses membuatobjek sebagai wujud ide yang akan dikomunikasikan.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
No.03

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / GANJIL
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi
Alokasi waktu	: 12 X 40 Menit (4 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.
 - 3.1.1. Memahami pengertian komunikasi dalam jaringan.
 - 3.1.2. Mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan .
 - 3.1.3. Mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.
 - 3.1.4. Menjelaskan bentuk komunikasi dalam jaringan sinkron.
 - 3.1.5. Menerapkan tata krama dalam komunikasi dalam jaringan sinkron.
 - 3.1.6. Menjelaskan bentuk komunikasi dalam jaringan asinkron : e-mail.

- 3.1.7. Memabahami pemmbuan dan penggunaan e-mail.
- 3.1.8. Nenrapkan tatak krama komunikasi asinkron.
- 3.1.9. Memahami pengertian dan komponen kewargaan digital.
- 3.1.10. Memahami penerapan kewargaan digital dalam komunikasi dalam jaringan.
- 4.1. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah infomasi.
 - 4.1.1. Memmbuan dan menggunakan e-mail.
 - 4.1.2. Memahami penerapan kewargaan digital dalam komunikasi dalam jaringan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Memahami pengertian komunikasi dalam jaringan
- 2. mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan.
- 3. Mengidentifikasi komounen pendukung komunikasi dalam jaringan.
- 4. Menjelaskan bentuk komunikasi dalam jaringan sinkron.
- 5. Menerapkan tata krama dalam kimunikasi dalam jaringan sinkron.
- 6. Menjelaskan bentuk komunikasi dalam jaringan asinkron : e-mail.
- 7. Memabahami pemmbuan dan penggunaan e-mail.
- 8. Menerapkan tatak krama komunikasi asinkron.
- 9. Memahami pengertian dan komponen kewargaan digital.
- 10. Memahami penerapan kewargaan digital dalam komunikasi dalam jaringan.
- 11. Membuat dan menggunakan e-mail.
- 12. Memahami penerapan kewargaan digital dalam komunikasi dalam jaringan.

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Pengertian komunikasi dalam jaringan.
- 2. Pelaksanaan komunikasi daring asinkron.
- 3. Pelaksanaan komunikasi daring sinkron.
- 4. Kewargaan digital.

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
----------	------------------------	---------------	--------

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan komunikasi dalam jaringan. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai jenis komunikasi • Mengamti jenis kmunikasi dalam jaringan . <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan komunikasi fungsi dan jenis dalam jaringan • Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah kata <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi sarana pendukung komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi berbagai layanan komunikasi daring tem asuk tata krama dan fungsinya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil pengamatan, diskusi dan eksplorasi proses pelaksanaan komunikasi dalam jaringan • Mempresentasikan hasil komunikasi dalam jaringan 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi komunikasi dalam jaringan sinkron • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab

Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati pelaksanaan komunikasi dalam jaringan sinkron <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring sinkron: <i>video chat</i> <p>Mengsosialisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membandingkan layanan komunikasi sinkron dan asinkron: text chat dan video chat <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi komunikasi dalam jaringan asinkron Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati pelaksanaan komunikasi dalam jaringan asinkron <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring asinkron: surel (e-mail) <p>Mengsosialisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membandingkan kominikasi sinkron dan asinkron Membandingkan layanan 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<p>komunikasi daring sinkron dan asinkron: email dan forum</p> <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil diskusi dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 4

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang kewargaan digital • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pengertian kewargaan digital <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pelaksanaan pelanggaran pelanggaran sikap kewargaan digital pada email dan video chat • Mendiskusikan penyimpangan etika yang terjadi dalam kewargaan digital <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil pengamatan kewargaan digital 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah kata.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan a. Trampil menggunakan perangkat lunak pengolah kata.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar
a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan	1. Jelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan	Mudah (15)	essey
2	Menjelaskan komunikasi daring sinkron	2. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan komunikasi daring asinkron	3. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron	Sedang (25)	essey
4	Menjelaskan etiket pada komunikasi asinkron	4. Jelaskan etiket pada komunikasi asinkron.	Sulit (35)	essey

Skor total = 100

Soal:

1. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaianya
2. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron, dan berikan contoh
3. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron, dan berikan contoh
4. Jelaskan etiket pada komunikasi asinkron.

Jawab:

1. **Komunikasi Daring** adalah cara berkomunikasi di mana

penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet.

2. **Komunikasi serempak atau sinkron** adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lainnya pada waktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak. Salah satu contoh dari komunikasi langsung adalah text chat, video chat, video conference, dll.
3. **Komunikasi daring tak serempak atau komunikasi asinkron** adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet yang dilakukan secara tunda. Jenis komunikasi asinkron antara lain e-mail, forum, blog, jejaring sosial (social network) dan website
4. Etiket dalam forum:
 - Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan. Bedakan pemilihan kata sesuai hubungan Anda dengan penerima pesan. Saat berkirim pesan pada Guru atau atasan, gunakan bahasa yang formal. Saat berkirim pesan pada teman, Anda dapat menggunakan bahasa yang lebih santai.
 - Tidak menggunakan jenis huruf(Font) yang beragam. Gunakanlah Font standar, dengan ukuran yang standar. Karena penggunaan Font yang beragam akan menyulitkan pembacaan dan melelahkan mata
 - Kejelasan penulisan subjek, gunakanlah subjek yang dapat langsung dimengerti oleh penerima e-mail Anda.
 - Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC e-mail Anda. Dianjurkan untuk mengirim CC ataupun BCC berdasarkan hak membaca e-mail tersebut.
 - Segera menanggapi pesan yang diterima. Beritahukanlah terlebih dahulu jika Anda membutuhkan waktu tambahan untuk membalas pesan.

Tidak meneruskan pesan yang tidak penting. Tidak semua orang menyukai lelucon atau gambar yang Anda kirimkan

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli
2014

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 04

Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / GANJIL
Kompetensi Dasar	: Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya
Alokasi waktu	: 12 X 40 Menit (4 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.
 - 3.1.1. Memahami pemanfaatan kelas maya.
 - 3.1.2. Memahami Social learning network sebagai platform kelas mata
 - 3.1.3. Memahami pembuatan dan pengelolaan akun dan profil
 - 3.1.4. Memahami pemanfaatan catatan (note)
 - 3.1.5. Memahami pemanfaatan perpustakaan maya.
 - 3.1.6. Memahami pengerjaan tugas melalui assesmen.
- 4.1. menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.
 - 4.1.1. Ikut serta dalam seluruh kegiatan kelas maya sekaligus

menerapkan kewargaan digital

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Memahami pemanfaatan kelas maya.
- 2. Memahami Social learning network senagai platform kelas maya
- 3. Memahami pembuatan dan pengelolaan akun dan profil
- 4. Memahami pemanfaatan catatan (note)
- 5. Memahami pemanfaatan perpustakaan maya.
- 6. Memahami pengerjaan tugas melalui assesmen
- 7. Ikut serta dalam seluruh kegiatan kelas maya sekaligus menerapkan kewargaan digital

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Pemanfatan kelas maya
- 2. Social learning network senagai platform kelas mata
- 3. Pembuatan dan pengelolaan akun dan profil
- 4. Pemanfaatan catatan (note)
- 5. Memahami pemanfaatan perpustakaan maya.
- 6. Memahami pengerjaan tugas melalui assesmen

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi kelas maya• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati pemanfaatan kelas maya. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan social learning network senagai platform kelas mata• Mendiskusikan pemanfaatan	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<p>kelas maya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan perangkat lunak pengolah kata <p>Mengekplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengekplorasi pembuatan dan pengelolaan akun dan profil • Mengekplorasi berbagai layanan komunikasi daring tem asuk tata krama dan fungsinya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil pemanfaatan kelas maya • Mempresentasikan hasil komunikasi dalam jaringan 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi kelas maya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pemanfaatan catatan (note) • Mengamati pemanfaatan perpustakaan maya. • Memahami pengerjaan tugas melalui assesmen • Menanya • Mendiskusikan pemanfaatan perpustakaan maya. <p>mengsosialisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan pengerjaan tugas melalui assesmen melalui kelas maya dengan secara langsung <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil diskusi dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.• Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi• Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking)	15 menit	
---------	--	-------------	--

Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaranb. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan tentang kelas maya.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ul style="list-style-type: none">a. Trampil menggunakan edmudo.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

- a. **Penilaian Pengetahuan**
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Pemanfaatan e-learning	1. Mengapa e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini	Sedang (25)	essey
2	Perangkat yang diperlukan untuk melaksanakan e-learning	2. Perangkat apa sajakah yang diperlukan untuk melaksanakan e-learning	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan Tata Krama Diskusi dalam Kelas Maya	3. Jelaskan Tata Krama Diskusi dalam Kelas Maya	Sulit (35)	essey
4	Menjelaskan apa yang dimaksud	4. Jelaskan apa yang dimaksud denga	Mudah (15)	essey

	denga backpack?	backpack?		
Skor total = 100]				

Soal:

1. Mengapa e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini
2. Perangkat apa sajakah yang diperlukan untuk melaksanakan e-learning
3. Tuliskanlah minimal 2 kelebihan dan kekurangan model unthreaded discussions dalam Edmodo
4. Menurut Anda manakah yang lebih efektif menyimpan buku/materi belajar Anda dalam google drive ataukah dalam backpack? Jelaskan jawaban Anda

Jawab:

1. Pembelajaran dalam kelas maya bukanlah menggantikan pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan bersama guru Anda di kelas, tetapi dengan memanfaatkan kelas maya Anda akan mendapatkan tambahan atau pengayaan (enrichment) materi yang akan melengkapi pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran seperti ini, Anda akan didorong untuk lebih aktif dan kreatif. Aktif dan kreatif mengandung pengertian bahwa dalam kelas maya Anda diharapkan untuk mencari, membaca, dan memahami materi dari berbagai sumber belajar digital, disamping untuk menyimpulkan, mencipta, dan berbagi baik pengetahuan yang telah Anda dapatkan maupun hasil karya yang telah Anda buat kepada kawan-kawan Anda. Anda juga diharapkan mampu untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok secara virtual. Selain itu teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pembelajaran, meningkatkan kecepatan belajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran
2. Dalam pembelajaran yang memanfaatkan e-learning dibutuhkan berbagai komponen pendukung, yaitu:
 - Perangkat keras (hardware): komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
 - Perangkat lunak (software): Learning Management System (LMS), Learning Content Management System (LCMS), Social Learning Network (SLN).
 - Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
 - Konten pembelajaran.
 - Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran.
3. Sebagai pengguna ruang publik dalam kelas maya, penting bagi Anda untuk mengetahui beberapa prinsip penggunaan ruang publik. Berikut beberapa hal yang harus Anda perhatikan.
 - Tata Krama Pengiriman Note
 - a. Kirimkanlah pesan kepada seluruh anggota kelas mengenai hal-hal yang harus diketahui oleh seluruh kelas (tugas, kuis, tanggal penting, dsb).
 - b. Kirimkanlah pesan kepada guru apabila ada hal-hal yang ingin didiskusikan yang tidak berkaitan dengan seluruh anggota kelas.

- c. Jangan mengirimkan pertanyaan yang bersifat pribadi dalam kelas
 - d. Kirimkan pesan sesuai dengan topik yang sedang didiskusikan.
 - e. Jangan menggunakan note untuk bergosip, menjelekan kawan/guru, memicu kerusuhan, menyampaikan hal-hal yang bersifat SARA, menyampaikan hal-hal yang bersifat pornografi.
- Tata Krama dalam Kelas Maya
Jika ada posting yang kurang baik dalam kelas, Anda diharapkan segera menginformasikannya kepada guru. Untuk penulisan sebaiknya.
 - a. Anda gunakan ragam tulis.
 - b. Hindari penggunaan bahasa gaul.
 - c. Jangan menggunakan huruf kapital untuk seluruh kalimat.
 - d. Jangan mengakhiri kalimat dengan banyak tanda seru (!!!!) dan tandatanya(????).
4. Backpack adalah fitur dalam Edmodo yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sumber belajar digital Anda. Anda dapat mengatur backpack Anda, seperti perpustakaan maya Anda. Anda dapat mengunggah file maupun menempelkan tautan pada Backpack. Anda juga dapat menggunakan folders, untuk mengelompokkan sumber belajar Anda, sehingga memudahkan Anda dalam pencarian sumber belajar

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli
2014

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 11

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X / Ganjil
Standar Kompetensi : Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
Alokasi waktu : 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
 - 3.1.1. Memahami proses material
 - 3.1.2. Memahami berbagai variasi pola warna pada objek
 - 3.1.3. Memahami RenderImage
 - 3.1.4. Menjelaskan rigging (penulangan)
 - 3.1.5. Melakukan rigging
 - 3.1.6. Menjelaskan teknik animasi,
- 4.1. Menyajikan hasil penerapan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
 - 4.1.1 Melakukan RenderImage

- 4.1.2 Melakukan rigging
- 4.1.3 Menganimasikan Objek

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :
- 1. Memahami proses material
 - 2. Memahami berbagai variasi pola warna pada objek
 - 3. Memahami RenderImage
 - 4. Menjelaskan rigging (penulangan)
 - 5. Melakukan rigging
 - 6. Menjelaskan teknik animasi
 - 7. Melakukan RenderImage
 - 8. Melakukan rigging
 - 9. Menganimasikan Objek

D. MATERI PEMBELAJARAN :

- Materi Pokok :
- 1. Pewarnaan material
 - 2. Penulangan
 - 3. Menganimasikan objek

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang simulasi visual• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati proses Material• Mengamati proses Setting Environment• Mengamati proses Render <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan fungsi dari fitur Material	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan langkah-langkah melakukan pewarnaan pada objek menggunakan fitur Material <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Pesera didik melakukan pembuatan minimal 3 objek benda serta melakukan variasi pola warna pada objek 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi tetnang simulasi visual Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati proses riging <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> membandingkan penulangan gerak objek benda dengan penulangan gerak makhluk hidup Peserta didik mendiskusikan langkah proses rigging pada benda sederhana berbentuk silinder <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat membuatl sebuah objek yang diberikan penulangan (rigging) 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, 	15	Tanya

	<p>berdo'a.</p> <ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan apersepsi tentang simulasi visual• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian	menit	jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati pengertian Animasi pada simulasi visual• Mengamati proses animasi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan langkah-langkah menganimasikan objek• Membandingkan fungsi frame dan timeline.• Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait dengan Animasi pada simulasi visual <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat pemodelan objek sesuai kompetensi masing-masing dengan menggunakan fitur yang telah dipelajari. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mempersentasikan pemodelan objek sesuai kompetensi masing-masing dengan menggunakan fitur yang telah dipelajari.	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.• Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi• Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking)	15 menit	

- H. Penilaian Hasil Belajar**
Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
1. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan tentang simulasi visual	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan a. Trampil menggunakan perangkat lunak Blender.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar
a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan fungsi frame dan timeline	1. Jelaskan fungsi frame dan timeline	Sedang (25)	essey
2	menejelaskan proses rigging	2. Tuliskan apa yang dimaksud dengan proses rigging	Mudah (15)	essey
3	Menjelaskan fitur fungsi dari fitur Material	3. Jelaskan fungsi dari fitur Material	Sedang (25)	essey
4	Menjelaskan jenis teknik penganimasian	4. Jelaskan jenis teknik penganimasian yang sering dipakai	Sulit (35)	essey

Skor total = 100

- a. Soal**
- 1. Jelaskan fungsi frame dan timeline
 - 2. Tuliskan apa yang dimaksud dengan proses rigging
 - 3. Jelaskan fungsi dari fitur Material
 - 4. Jelaskan jenis teknik penganimasian yang sering dipakai

b. Jawab

1. **Frame** adalah kotak-kotak berurutan dalam timeline, di frame inilah nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat atau dari frame awal sampai ke frame yang diinginkan untuk membentuk suatu pergerakan animasi, sedangkan **Timeline** adalah tempat kita dapat membuat dan mengontrol objek dan animasi
2. Rigging adalah proses penulangan (pemberian tulang) yang tersusun dari beberapa potong tulang (Bone) yang saling berhubungan. Sama halnya dengan fungsi kerangka manusia, fungsi penulangan pada kerangka ini adalah sebagai alat gerak bagi objek yang akan dianimasikan
3. Material adalah proses pewarnaan sebuah objek yang tampak pada permukaan objek tersebut. Material objek ditetapkan pada properti tertentu antara lain reflectivity (pemantulan cahaya), transparency (objek tembus cahaya misal: glass) , dan refraction (pembiasan cahaya pada objek). Material dapat digunakan untuk menciptakan berbagai variasi pola warna, tingkat kehalusan/kekasaran lapisan sebuah objek secara lebih jelas
4. Teknik Animasi
 - Animasi perpindahan lokasi objek, merupakan teknik animasi dasar untuk mengubah posisi objek dari posisi awal ke posisi akhir. Penempatan posisi tersebut ditandai dengan sebutan keyframe atau gambar kunci. Animasi perpindahan lokasi banyak digunakan untuk membuat rangkaian gerakan benda
 - Animasi rotasi, merupakan teknik animasi gerakan berputar. Objek animasi akan diputar sesuai kebutuhan atau konsep pada storyboard. Animasi rotasi biasa digunakan untuk mempertegas objek dan menjadikan gerakan objek terkesan dinamis;
 - Animasi skala, merupakan animasi perubahan ukuran. Digunakan untuk mempertegas objek yang akan disampaikan dan memberikan efek objek terlihat dinamis;
 - Animasi kamera, merupakan animasi tingkat lanjut. Jika pada animasi perubahan lokasi, rotasi dan skala objeknya yang digerakkan, pada
 - animasi kamera adalah kamera yang dianimasikan. Kamera bergerak mendekati objek, menjauh dari objek, atau kamera mengitari objek. Bisa dikombinasikan animasi bendanya bergerak dan kamera juga bergerak. Hal ini akan menambah kesan dinamis pada tayangan animasi. Namun jika penempatannya kurang tepat akan berdampak pada animasi yang kurang bagus. Pada tayangan objek akan bergerak tanpa arah yang jelas. Gunakan teknis yang sesuai dengan kebutuhan cerita/skenario animasi yang telah disiapkan.

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 05

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / GANJIL
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya
Alokasi waktu	: 6 X 40 Menit (2 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.
 - 3.1.1. Memahami pengerjaan latihan tau ujian dalam jaringan melaui Quiz.
 - 3.1.2. Memahami cara melihat nilai yang diperoleh
 - 3.1.3. Memahabi berperan serta dalam pemungutan suara (poll)
 - 3.1.4. Memahami berbagai parent code
 - 3.1.5. Memahami pemanfaatan planner
 - 3.1.6. Memahami pemanfaatan notifications
- 4.1. Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.
 - 4.1.1. Ikut serta dalam kegiatan kelas maya berupa Quiz

- 4.1.2. Ikut serta dalam kegiatan kelas maya dalam pemungutan suara

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

1. Memahami pengerjaan latihan tau ujian dalam jaringan melaui Quiz.
2. Memahami cara melihat nilai yang diperoleh
3. Memahabi berperan serta dalam pemungutan suara (poll)
4. Memahami berbagai parent code
5. Memahami pemanfaatan planner
6. Memahami pemanfaatan notifications
7. Ikut serta dalam kegiatan kelas maya berupa Quiz
8. Ikut serta dalam kegiatan kelas maya dalam pemungutan suara

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

1. Pengerjaan latihan tau ujian dalam jaringan melaui Quiz.
2. Cara melihat nilai yang diperoleh
3. Berperan serta dalam pemungutan suara (poll)
4. Berbagai parent code
5. Pemanfaatan planner
6. Pemanfaatan notifications

E. METODE PEMBELAJARAN :

1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

1. Alat / Bahan : Handout
2. Sumber Belajar : Modul Simdig
3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi mengenai kelas maya• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati pengerjaan latihan ujian dalam jaringan melaui Quiz.• Mengamati cara melihat nilai yang diperoleh <p>Menanya</p>	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan cara berperan serta dalam pemungutan suara (poll) <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengerjaan latihan ujian dalam jaringan melalui quiz Melakukan pemungutan suara (poll) <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresntasikan hasil dari peranan pemungutan suara. 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi kelas maya Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati berbagai parent code dalam edmudo <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pemanfaatan planner mediskusikan pemanfaatan notifications <p>Mengsosialisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengesosiasi implementasi planer dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil implementasi planer dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi 	15 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 		
--	---	--	--

Penilaian Hasil Belajar

- Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
- Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> Terlibat aktif dalam pembelajaran Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang kelas maya. 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> Trampil dalam pemaanfaatan kelas maya. 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

- Penilaian Pengetahuan
- Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	fitur Quiz pada edmudo	1. Dalam fitur Quiz pada edmudo, tipe soal apa saja yang sediakan?	Sedang (25)	essey
2	Perbedaan poll dan multiple choice quiz	2. Apakah perbedaan poll dan multiple choice quiz	Sedang (15)	essey
3	Fungsi dari parent code dan notification	3. Apakah fungsi dari parent code dan notification?	Sedang (25)	essey
4	Manfaat dati planner	4. Sebutkan 5 buah informasi yang dapat Anda peroleh ketika Anda membaca planner	Sulit (35)	essey

Skor total = 100

Soal:

1. Dalam fitur Quiz pada edmodo, tipe soal apa saja yang sediakan?
2. Apakah perbedaan poll dan multiple choice quiz?
3. Apakah fungsi dari parent code dan notification?
4. Sebutkan 5 buah informasi yang dapat Anda peroleh ketika Anda membaca planner!

Jawab:

1. Adapun lima jenis model pertanyaan yang akan Anda temui dalam kuis yaitu:
 - a. Tipe Multiple Choice
 - b. Tipe True False
 - c. Tipe Short Answer
 - d. Tipe Fill In The Blank
 - e. Tipe Matching
2. Poll digunakan untuk melakukan pemungutan suara sederhana terhadap sebuah kegiatan di kelas maupun untuk memperoleh umpan balik dari Anda mengenai tugas ataupun kegiatan-kegiatan lain tersebut, sedangkan multiple choice quiz merupakan tipe kuis yang berupa pilihan ganda.
3. Fungsi dari parent code adlah agar Orang tua Anda juga dapat mengikuti perkembangan belajar dan capaian yang telah Anda laksanakan dalam belajar melalui Edmodo. Sedangkan notification berfungsi untuk mendapatkan pemberitahuan berupa pesan langsung dari guru (Direct Messages), pengumuman (alerts), catatan (notes), balasan (replies), tugas (assignments), dan juga kuis (quizzes)
4. Informasi yang diperoleh pada saat membaca planer
 - a. Menambah kegiatan pribadi beserta deskripsinya sesuai tanggal yang dipilih dengan ikon di sebelah kanan Planner atau klik ikon ketika Anda berada pada hari (Day) pada tampilan minggu (Week).
 - b. Tambahkan tugas pribadi dengan mengklik ikon yang muncul ketika Anda berada pada bagian Someday.
 - c. Periksa tugas pribadi yang sudah selesai Anda kerjakan dengan mengklik tombol kotak di samping tugas.
 - d. Lihat kegiatan setiap grup dengan mengklik Everything di pojok kanan atas dan pilih grup mana yang Anda ingin lihat.
 - e. Pilih tampilan Bulanan (Monthlyview) dan Mingguan (Weeklyview).

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 12

Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X / Ganjil
Standar Kompetensi : Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
Alokasi waktu : 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.
 - 3.1.1. Menjelaskan tentang cameraangle (sudut pembedikan gambar),
 - 3.1.2. Menjelaskan jenis Camera Angle,
 - 3.1.3. Menjelaskan camera animation,
 - 3.1.4. Menjelaskan rendering sequence;
 - 3.1.5. Menjelaskan editing;
 - 3.1.6. Menjelaskan jendela videoediting
- 4.1. Menyajikan hasil penerapan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.

- 4.1.1 melakukan camera animation dengan object constraint
- 4.1.2 melakukan rendering sequence;
- 4.1.3 melakukan pengambilan sudut kamera pada objek,
- 4.1.4 melakukan animasi perpindahan kamera.
- 4.1.5 melakukan import images sequence;
- 4.1.6 melakukan transisi video, mixingaudio;,rendering akhir.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :
- 1. Menjelaskan tentang cameraangle (sudut pembedikan gambar),
 - 2. Menjelaskan jenis Camera Angle
 - 3. Menjelaskan camera animation
 - 4. Menjelaskan rendering sequence
 - 5. Menjelaskan editing;
 - 6. Menjelaskan jendela videoediting
 - 7. Melakukan camera animation dengan object constraint
 - 8. Melakukan rendering sequence
 - 9. Melakukan pengambilan sudut kamera pada objek,
 - 10. Melakukan animasi perpindahan kamera.
 - 11. Melakukan import images sequence;
 - 12. Melakukan transisi video, mixingaudio;,rendering akhir.

D. MATERI PEMBELAJARAN :

- Materi Pokok :
- 1. Kamera setting
 - 2. Animasi kamera
 - 3. Rendering

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang simulasi visual• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Mengamati Camera angle	90 menit	Ceramah

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati Pemilihan angle kamera yang baik • Menjelaskan Jenis angle kamera <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • membandingkan pengaruh jarak antara objek dengan kamera pada tampilan objek, berdasarkan dekat dan jauh • Membandingkan angle kamera subjektif dan anglekamera objektif <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peseradidik melakukan membuat minimal 5 hasil gambar objek 3d dengan melakukan sudutpengambilan gambar pada objek 		Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang simulasi visual • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pengertian Camera Animation • Mengamati proses Camera Animation <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fungsi fitur camera animation dan object constraint • Peserta didik mediskusikan langkah-langkah camera animation • Peserta didik mendiskusikan animasi dengan object constraint <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat animasiobjek dan gerakan kamera dengan menggunakan teknik cameraanimationconstraint 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.• Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi• Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking)	15 menit	
---------	--	----------	--

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang simulasi visual• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati proses rendering sequence;• Mengammati proses editing;• Mengamati proses jendela videoediting <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan fungsi fitur renderingsequence• Mendiskusikan langkah-langkah rendering sequence• Mendiskusikan langkah-langkah melakukan editing• Mediskusikan tentang mixingaudio <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat animasi objek dan lakukan rendering sequence <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mempersentasikan pemodelan objek sesuai kompetensi masing-masing dengan menggunakan fitur yang telah dipelajari.	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.• Peserta didik dengan	15 menit	

	bimbingan guru melaksanakan refleksi <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 		
--	--	--	--

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ol style="list-style-type: none"> Terlibat aktif dalam pembelajaran Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang simulasi visual. 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> Trampil menggunakan software Blender. 	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan kelebihan dan kekurangan jenis software 3D yang Anda temukan dengan software Blender	1. Sebutkan dan jelaskan kelebihan dan kekurangan jenis software 3D yang Anda temukan dengan software Blender	Mudah (15)	essey
2	Bandingkan pengaruh jarak antara objek dengan kamera pada tampilan objek	2. Bandingkan pengaruh jarak antara objek dengan kamera pada tampilan objek,	Sedang (25)	essey

		berdasarkan dekat dan jauh		
3	Menjelaskan langkah-langkah camera animation	3. Jelaskan langkah-langkah camera animation	Sulit (35)	essey
4	Menjelaskan tentang mixingaudio	4. Jelaskan tentang mixingaudio	Sedang (25)	essey

Skor total = 100

a. Soal

1. Bandingkan angle kamera subjektif dan anglekamera objektif!
2. Bandingkan pengaruh jarak antara objek dengan kamera pada tampilan objek, berdasarkan dekat dan jauh!
3. Jelaskan apa ayng dimaksud dengan camera animation
4. Jelaskan tentang mixingaudio

b. Jawab

1. Angle Kamera Objektif
Kamera ini melakukan pengambilan gambar mewakili pandangan penonton. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, diwakili oleh kamera. Angle kamera ini tidak mewakili pandangan siapapun dalam film, kecuali pandangan penonton atau netral. Sebagian besar tayangan disajikan dari angle kamera yang objektif.
Angle Kamera Subjektif
Kamera subjektif merekam dari titik pandang seseorang. Penonton ikut berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton dilibatkan dalam tayangan, yaitu ketika presenter memandang ke lensa,terasa penonton diajak berinteraksi dengan presenter
2. Semakin jauh jarak objek dengan kamera, objek akan tampak semakin kecil. Sebaliknya semakin dekat objek dengan kamera akan menjadikan objek tampak semakin besar
3. Camera Animation atau menganimasikan kamera merupakan sebuah teknik animasi lanjut, animasi ini secara teknis adalah menggerakkan kamera, animasi teknik kamera ini juga sering digunakan dalam membuat animasi terlihat lebih dinamis
4. Mixing Audio merupakan tahap pepaduan gambar dansuara. Kegiatan ini meliputi mengelola dan menempatkan serta memilih sound yang diinginkan. Contohnya mengubah suara seperti suara robot dan memberikan backsound instrumen termasuk dalam proses mixing

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 06

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / GANJIL
Program Keahlian	: Teknik Pemesinan
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya
Alokasi waktu	: 8 X 40 Menit (2 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.
 - 3.1.1. Memahami pemanfaatan fitur pencarian (search dan filter)
 - 3.1.2. Memahami cara melihat lencana (badge)
 - 3.1.3. Pemanfaatan aplikasi launcher
 - 3.1.4. Penulisan rumus, symbol dan persamaan matematika.
- 4.1. menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.
 - 4.1.1. mempresentasikan keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Memahami pemanfaatan fitur pencarian (search dan filter)
- 2. Memahami caramelihat lencana (badge)
- 3. Memahami Pemanfaatan aplikasi launcher
- 4. Memahami Penulisan rumus, symbol dan persamaan matematika.
- 5. Mempresentasikan keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh.

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Pemanfaatan fitur pencarian (search dan filter)
- 2. Caramelihat lencana (badge)
- 3. Pemanfaatan aplikasi launcher
- 4. Penulisan rumus, symbol dan persamaan matematika.

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demonstrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi perangkat lunak pengolah teknik presentasi• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati pemanfaatan fitur pencarian <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• mendiskusikan cara melihat lencana (badge).• Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait cara melihat lencana (badge) <p>mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengeksplorasi materi belajar	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<p>menggunakan search dan filter</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil pengamatan, diskusi dan eksplorasi tentang fitur pencarian, lencana (badge) 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang kelas maya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati Mengamati Pemanfaatan aplikasi launcher Mengamati cara Penulisan rumus, symbol dan persamaan matematika. Menanya 1. Mendiskusikan cara Penulisan rumus, symbol dan persamaan matematika mengeplorasi 1. mengeksplorasi materi belajar dalam apps launcher. Mengkomunikasi 1. Mempresentasikan hasil diskusi cara Penulisan rumus, symbol dan persamaan matematika.</p>	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi 3. Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaranb. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan fungsi perangkat Kelas Maya	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan <ul style="list-style-type: none">a. Trampil penerapan kelas maya.	Pemberian tugas dan Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar

- a. Penilaian Pengetahuan
- Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan pengertian dari LaTeX	1. jelaskan pengertian dari LaTeX?	Mudah (15)	essey
2	Menjelaskan fitur tambahan edmodo	2. Fitur fitur tambahan apa saja yang ada Edmudo ?	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan fungsi search pada Edmodo	3. Jelaskan fungsi search pada Edmodo?	Sedang (25)	essey
4	Menjelaskan langkah-langkah melihat badges	4. Jelaskan langkah-langkah melihat badges ?	Sulit (35)	essey

Skor total = 100

a. Soal

- 1. jelaskan pengertian dari LaTeX?

- 2. Fitur fitur tambahan apa saja yang ada Edmodo ?.
- 3. Jelaskan cara mengatur format data menggunakan format cell
- 4. Jelaskan langkah-langkah melihat badges ?

b. Jawab


- 1. LaTeX adalah sebuah document preparation system/markup language/typesetting system yang dapat digunakan untuk menuliskan simbol, rumus, atau persamaam matematika yang rumit
- 2. Edmodo juga dilengkapi fitur-fitur tambahan yang mendukung kelas maya. Fitur-fitur tersebut adalah poll, planner, notification, search & filter, badge, dan apps launcher. Edmodo juga dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan orang tua Anda ikut serta melihat aktivitas Anda dalam kelas maya
- 3. Jika Anda ingin mencari tugas, kuis, atau pesan tertentu di Edmodo, maka hal tersebut dapat segera Anda temukan dengan bantuan fitur Search. Anda juga dapat melakukan pencarian terhadap post, kelas (group), guru, siswa lain, maupun aplikasi yang telah Anda tambahkan dalam kelas dengan cara mengetik keyword di Searchposts, groups, users, apps and more yang ada pada navigation bar Anda
- 4. Cara melihat Badges
 - Klik ikon Me yang terdapat di pojok kanan atas halaman depan Edmodo.
 - Klik Profile dari menu drop down.
 - Badges di sebelah foto Anda menunjukkan jumlah lencana yang Anda koleksi. Jika Anda mempunyai banyak lencana Anda dapat melihat semuanya dengan klik See All.



Gambar III-75 Melihat Lencana dari Profile

Gambar III-75 Melihat Lencana dari Profile

Untuk melihat Lencana per kelas/Group, Anda dapat melakukan dengan langkah berikut.

- aKlik ikon Progress  pada toolbar atas, pilih grup/kelas yang Anda pilih.
- Klik Tab Progress di panel sebelah kiri.
- Klik Badges di tengah area, maka akan muncul lencana yang Anda dapatkan di grup tersebut.

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Yogyakarta, 14 Juli
2014

Penyusun

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 13

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan pemanfaatan pemformatan dokumen/buku digital.
Alokasi waktu	: 9 X 40 Menit (3 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan pemanfaatan pemformatan dokumen/buku digital.
 - 3.1.1. Menjelaskan jenis buku digital
 - 3.1.2. Menjelaskan fungsi dan tujuan buku digital
 - 3.1.3. Memahami perubahan format file
 - 3.1.4. Memahami penambahan sampul (cover) buku digital
 - 3.1.5. Memahami pemformatan daftar isi
 - 3.1.6. Memahami penyisipan gambar, suara, dan video.
 - 3.1.7. Memahami pengubahan format dan penyisipan gambar, suara, dan video
 - 3.1.8. Menjelaskan jenis publikasi buku digital
 - 3.1.9. Memahami proses publikasi buku.

- 4.1. Menyajikan hasil penerapan pemanfaatan pemformatan dokumen/buku digital.
- 4.1.1 Membuat buku digital
- 4.1.2 Melakukan proses publikasi buku

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

- 1. Menjelaskan jenis buku digital
- 2. Menjelaskan fungsi dan tujuan buku digital
- 3. Memahami perubahan format file
- 4. Memahami penambahan sampu (cover) buku digital
- 5. Emamhami pemformatan daftar isi
- 6. Memahami penyisipan gambar, suara, dan video.
- 7. Memahami pengubahan format dan penyisipan gambar, suara, dan video
- 8. Menjelaskan jenis pulikasi buku digital
- 9. Memahami proses publikasi buku.
- 10. Membuat buku digital
- 11. Melakukan proses publikasi buku

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

- 1. Dukumen/bukudigital
- 2. Format dokumen/buku digital
- 3. Publikasi buku digital.

E. METODE PEMBELAJARAN :

- 1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
- 2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
- 3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- 1. Alat / Bahan : Handout
- 2. Sumber Belajar : Modul Simdig
- 3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang buku digital• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian.	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Mengamati pengertian buku digital• Mengamati fungsi dan tujuan	90 menit	Ceramah Praktik

	<p>buku digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati jenis buku digital • Mengamati berbagai format buku digital; • Mengamati aplikasi pemformatan buku digital; • Mengamti aplikasi pembaca buku digital. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediskusikan jenis format buku digital beserta perangkat lunak alat bacanya • Mendiskusikan perbedaan buku digital dengan format ePub dan format Pdf <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peseradidik melakukan mencari artikel di internet tentang 3 jenis format buku digital yang sedang banyak digunakan • Mencari Carilah definisi dari feature phone, smartphone, dan tablet 		Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang buku digital • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pengertian Camera Animation • Mengamati proses Camera Animation <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan langkah-langkah menyiapkan bahan materi rekaman audio dan rekaman video • Mendiskusikan format audio dan video yang dapat diputar pada buku 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<p>digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan langkah-langkah pengembangan buku digital dalam format ePub • Peserta didik mendiskusikan perbedaan tampilan buku digital ketika dibaca di Tablet dan Smartphone <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencaai perangkat lunak open sourcedan konversikan fileaudio ke format mp3 dan video ke format mp4 • Peserta didik melakukan penambahan plugin alat baca ePub open source pada browser selain Google Chrome 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi • Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam, berdo'a. • Menyampaikan apersepsi tentang buku digital • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses rendering sequence; • Mengammati proses editing; • Mengamati proses jendela videoediting <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penerbit digital • Mendiskusikan langkah-langkah menerbitkan buku digital pada salah satu 	90 menit	<p>Ceramah</p> <p>Praktik</p> <p>Diskusi</p>

	<ul style="list-style-type: none">• penerbit buku digita• Mendiskusikan langkah-langkah melakukan editing• Mediskusikan tentang mixingaudio Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mencari etikat pembuatan buku digital yang anggap dapat• melanggar digital citizenship Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none">• mengunggah salah satu karya buku digital Anda pada salah satu toko buku digital		
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.• Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi• Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking)	15 menit	

H. Penilaian Hasil Belajar

- 1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
- 2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaranb. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan tentang buku digital.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan a. Trampil menggunakan buku digital.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar
a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan Pengertian buku digital, fungsi, dan tujuannya	1. Jelaskan Pengertian buku digital, fungsi, dan tujuannya	Mudah (15)	essey
2	Menjelaskan jenis format buku digital	1. Jelaskan minimal 3 jenis format buku digital	Sedang (25)	essey
3	menyebutkanformat audio dan video yang dapat diputar pada buku digital	2. Sebutkanformat audio dan video yang dapat diputar pada buku digital	Sulit (35)	essey
4	Menjelaskan tentang penerbit digita	1. Apa yang dimaksud dengan penerbit digital dan sebutkan 4 penerbit digital yang Anda ketahui!	Sedang (25)	essey

Skor total = 100

- a. Soal**
1. Jelaskan Pengertian buku digital, fungsi, dan tujuannya
 2. Jelaskan minimal 3 jenis format buku digital
 3. Sebutkanformat audio dan video yang dapat diputar pada buku digital
 4. Apa yang dimaksud dengan penerbit digital dan sebutkan 3 penerbit digital yang Anda ketahui!

- b. Jawab**
1. Pengertian, fungsi, dan tujuan buku digital
 - Pengertian Buku Digital
 Buku digital atau buku elektronik, disingkat e-book, atau ebook, adalah bentuk digital dari buku cetak. Buku cetak pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau teks dan atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau smartphone.
 - Fungsi
 - 1) Sebagai salah satu alternatif media belajar.

Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2) Sebagai media berbagi informasi.

Dibandingkan dengan buku cetak, buku digital dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media seperti website, kelas maya, email dan media digital yang lain. Seseorang dengan mudah dapat menjadi pengarang serta penerbit dari buku yang dibuatnya sendiri.

- Tujuan

Ada beberapa tujuan pengembangan buku digital:

1) Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan membuat konten dalam bentuk digital, pengarang tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya. Ia cukup berkunjung ke salah satu laman toko buku daring dan mendistribusikan bukunya secara mandiri.

2) Melindungi informasi yang disampaikan. Berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, ataupun hilang, buku digital yang berupa data di komputer terlindungi dari masalah-masalah tersebut. Andaikata data tersebut hilang, pengguna dapat dengan mudah mencari

penggantinya baik dari internet maupun meminta kembali pada pembuat buku.

3) Mempermudah proses memahami materi ajar.

Dalam perangkat lunak buku digital, Guru dapat memberikan catatan tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia (audio dan video) yang dapat diputar untuk memperkaya konten buku. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.

2. Jenis format buku digital

- AZW – Amazon World. Sebuah format proprietary Amazon, yang menyerupai format MOBI kadang-kadang dengan dan kadang-kadang tanpa menyertakan Digital Rights Management (DRM). DRM pada format ini dikhususkan untuk Kindle Amazon.
- EPUB – Electronic Publication. Format terbuka didefinisikan oleh Forum Open digital book dari International Digital Publishing Forum (idpf). EPUB mengacu kepada standar XHTML dan XML. Ini adalah standar yang sedang berkembang. Spesifikasi untuk EPUB dapat ditemukan di situs web IDPF, Adobe, Barnes & Noble, dan Apple, masing-masing memiliki DRM mereka sendiri. Format tersebut tidak kompatibel antara satu dengan yang lainnya. Saat ini sudah ada versi terbaru yaitu ePub 3, tetapi belum digunakan secara luas.
- PDF - Portable Document Format yang diciptakan oleh Adobe untuk produk Acrobat mereka. Format ini secara tidak langsung merupakan format yang digunakan untuk pertukaran dokumen. Dukungan perangkat lunak untuk

format ini hampir mencakupi semua platform komputer dan perangkat genggam. Beberapa perangkat memiliki masalah dengan PDF karena kebanyakan konten yang tersedia akan ditampilkan baik untuk format A4 atau surat, yang keduanya tidak mudah dibaca ketika diperkecil sesuai layar kecil. Beberapa aplikasi pembaca buku digital dapat menyusun ulang tampilan beberapa dokumen PDF, termasuk Sony PRS505, untuk mengakomodasi layar kecil.

3. Video: (mp4, webm)
Audio: (mp3, wav, ogg)
4. Penerbit buku digital pada dasarnya sama dengan penerbit buku cetak. Dalam penerbitan buku ada penulis, penerbit dan toko buku. Ketika menerbitkan buku digital, Anda dapat menghubungi penerbit atau toko buku
Toko buku daring yang dapat digunakan untuk mengunggah buku digital.
 - NulisBuku
 - Nulisbuku dengan alamat <http://nulisbuku.com> sebagai alternatif pilihan apabila penulis ingin menerbitkan bukunya. Nulisbuku memperkenalkan cara self-publishing yaitu penulis merangkap tugas sebagai penerbit yang bertanggung jawab penuh atas keseluruhan proses penerbitan bukunya, dari mulai menulis naskah, mendesain sampul buku, dan tata wajah (layout) naskah, menentukan harga buku, distribusi sampai dengan memasarkan buku. Nulisbuku menerima semua bentuk naskah, baik berupa puisi, novel, komik, novel grafis, selama tidak mengandung unsur SARA dan pornografi. Salah satu keunikan nulisbuku adalah penulis dapat menentukan sendiri harga jual bukunya sendiri (tentunya royalti tiap buku juga ditentukan sendiri oleh penulis).
 - QBaca
QBaca dengan alamat website <http://qbaca.com> merupakan salah satu toko buku digital yang menyediakan koleksi buku-buku digital dari berbagai penerbit, baik buku gratis maupun buku berbayar. Aplikasi pembaca QBaca tersedia untuk perangkat Android serta Apple iOS di handphone atau tablet. QBaca saat ini menerapkan format EPUB 3 sebagai format digitalnya.
 - Seamarket Seamolec
SEA Market Appstore merupakan situs yang menampung aplikasi-aplikasi lokal yang menjadi media perantara bagi para pengembang dengan konsumen. Aplikasi dapat diakses dengan mengunjungi alamat <http://seamarket.seamolec.org>.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
NO. 07

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / GANJIL
Materi Pokok	: Menerapkan pengetahuan perancangan visualisasi konsep
Alokasi waktu	: 6 X 40 Menit (2 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 3.1. Menerapkan pengetahuan perancangan visualisasi konsep
 - 3.1.1. Memahami ubdentifikasi dan perumusan masalah untukk mendapatkan ide sebagai solusi
 - 3.1.2. Memahami pemulihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan
 - 3.1.3. Memahami pengembangan gagasan menjadi konsep
 - 3.1.4. Memahami cara perencanaan visualisasi konsep
 - 3.1.5. Memahami penyusunan synopsis, naskah, dan, storyboard
 - 3.1.6. Menyajikan hasil penerapan perancangan visualisasi konsep.
 - 3.1.7. Membuat konsepep produk layanan
 - 3.1.8. Sisnopsis naskah dan storyboard

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik :

1. Memahami ubdidentifikasi dan perumusan masalah untukk mendapatkan ide sebagai solusi
2. Memahami pemulihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan
3. Memahami pengembangan gagasan menjadi konsep
4. Memahami cara perencanaan visualisasi konsep
5. Memahami penyusunan synopsis, naskah, dan, storyboard
6. Membuat konsepep produk layanan
7. Membuat sisnopsis naskah dan storyboard

D. MATERI PEMBELAJARAN :

Materi Pokok :

1. Identifikasi dan perumusan masalah untukk mendapatkan ide sebagai solusi
2. Pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan
3. Pengembangan gagasan menjadi konsep
4. Cara perencanaan visualisasi konsep
5. Penyusunan synopsis, naskah, dan, storyboard

E. METODE PEMBELAJARAN :

1. Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific).
2. Pembelajaran berbaasis proyek (*Project Based Learning*).
3. Demontrasi .

F. MEDIA , ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

1. Alat / Bahan : Handout
2. Sumber Belajar : Modul Simdig
3. Media : PapanTulis, kapur tulis, spidol WB, dan komputer.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan Salam, berdo'a.• Menyampaikan apersepsi tentang pengebangan ide.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamai masalah-masalah dalam keseharuan sebagai rangsangan menemukan ide <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Menanyakan pengembangan ide menjadi gagasan <p>Mengekplorasi</p>	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi

	<ul style="list-style-type: none"> Mencari alternatif bentuk visualisasi konsep Mengsosialisasi <ul style="list-style-type: none"> Membandingkan ide dan konsep produk Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan konsep produk/layanan 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi pembelajaran	Alokasi waktu	Metode
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan Salam, berdo'a. Menyampaikan apersepsi tentang naskah dan storyboard Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Peserta didik menerima informasi kompetensi materi, tujuan , manfaat, dan Kriteria penilaian 	15 menit	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati contoh naskah dan storyboard Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan naskah sesuai dengan kebutuhan Mendiskusikan storyboard sesuai dengan naskah mengsosialisasi <ul style="list-style-type: none"> Membandingkan synopsis dan naskah Mengkomunikasi <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil rancangan visualisasi konsep 	90 menit	Ceramah Praktik Diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Peserta didik dengan bimbingan guru melaksanakan refleksi Guru menyampaikan keterkaitan materi (networking) 	15 menit	

Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah kata.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan a. Trampil menggunakan perangkat lunak pengolah kata.	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Penilaian Hasil belajar
a. Penilaian Pengetahuan
Kisi kisi penilaian

No	Kisi-kisi	Soal	Tingkat kesulitan(skor)	jenis
1	Menjelaskan mengenai modifikasi	1. Dengan melakukan apa saja benda kerja atau benda pakai dapat di modifikasi	Sedang (25)	essey
2	Menjelaskan presentasi video	2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan presentasi video	Sedang (25)	essey
3	Menjelaskan Pengertian Visualisasi	3. Jelaskan pengertian visualisasi!	Mudah (15)	essey
4	Menjelaskan cara menuliskan rumus dengan menggunakan fitur Equation!	4. Jelaskan pengertian dan fungsi a. <i>Sinopsis</i> b. <i>Naskah</i> c. <i>Storyboard</i>	Sulit (35)	essey

Skor total = 100

- Soal:**
1. Dengan melakukan apa saja benda kerja atau benda pakai dapat di modifikasi?
 2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan presentasi video
 3. Jelaskan pengertian visualisasi!
 4. Jelaskan pengertian dan fungsi
 - a. *Sinopsis*
 - b. *Naskah*

c. Storyboard

Jawab

1. Modifikasi benda kerja atau benda pakai dapat dilakukan dengan
 - a. Mengubah warna;
 - b. Mengubah bentuk dan ukuran;
 - c. Mengganti bahan dasar;
 - d. Menambah fungsi
2. Presentasi video adalah cara untuk dapat mengomunikasikan gagasan melalui bentuk video. Presentasi video dapat menampilkan cara kerja sebuah produk, proses dari pekerjaan, atau prose jasa. Dalam mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk video haruslah bersifat sederhana dan mudah dimengerti oleh penerima informasi.
3. rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi, Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia
4. Fungsi dari:
 - a. Sinopsis merupakan alur cerita yang dijelaskan secara singkat. Dalam pembahasan ini sinopsis mengarah pada alur cerita film atau animasi yang dijelaskan dalam tulisan singkat sehingga penonton mampu memahami isi cerita yang disampaikan dalam film. Dalam fungsi lain, sinopsis juga dapat digunakan sebagai ringkasan cerita untuk mengarahkan penulis naskah.
 - b. Naskah adalah suatu teks yang berisi gambaran yang akan terlihat di layar. Naskah dibuat agar seluruh pendukung dalam pembuatan video paham secara rinci dari presentasi yang akan disampaikan. Penulisan naskah dapat disederhanakan sesuai keperluan, sepanjang dimengerti oleh pendukung yang akan memproduksi dalam pembuatan video
 - c. Storyboard adalah sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita Melalui storyboard seluruh pendukung produksi dapat melihat alur cerita dalam bentuk gambar.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Penyusun

Maryadi, S.Pd.T
NITB. 2159

Jerry Jem
NIM. 11503241041



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014

F 01

Mahasiswa

NOMOR LOKASI : 142
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 3 Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

No.	Progarm/ Kegiatan PPL	Matrik Bulan Oktober																														Jml. Jam	Tot. Jam
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	KBM Kelas X TP 1																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
2	KBM Kelas X TP 2																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
3	KBM Kelas X TP 3																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
4	KBM Kelas X TP 4																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
5	Penyusunan Laporan	2	2	2	2																											8	
Jumlah Jam		2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		8
Total Jam																																8	

Mengetahui / Menyetujui :



Dosen Pembimbing Lapangan,

Dr. Wagiran, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750627 200112 1 001

Yang membuat,

Jerry Jem
NIM. 11503241041


NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 3 Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

No.	Progam/ Kegiatan PPL	Matrik Bulan Juli																															Jml. Jam	Tot. Jam
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	Penerimaan Peserta Didik Baru																																	
	a. Persiapan																																	
	b. Pelaksanaan	7	7	7																														21
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																	
2	Masa Orientasi Peserta Didik Baru																																	
	a. Persiapan										3	2		1	1	1	1																	9
	b. Pelaksanaan													5	5	5	5	5																25
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																	2																2
3	Inventarisasi Bengkel Pemesinan																																	
	a. Persiapan							1	1	1																								3
	b. Pelaksanaan							7	7	7	8																							29
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																	
4	Install Program Lab. Komputer																																	
	a. Persiapan					1																												1
	b. Pelaksanaan					5						5								6		6	6										28	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																	
5	Penataan Alat & Ruang Lab CNC																																	
	a. Persiapan																							1										1
	b. Pelaksanaan																							7										7
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																	
1	Administrasi Bengkel & Lab. Komputer																																	
	a. Persiapan				4						2																							6
	b. Pelaksanaan										2																							2
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																	0
6	Perawatan CPU Lab. Komputer																																	
	a. Persiapan																								1									1
	b. Pelaksanaan																								7									7
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																	
Jumlah Jam		7	7	7	4	6		8	8	8	8	7	7		6	6	6	8	5	6		6	6	8	8								142	
Total Jam																																		142

Mengetahui / Menyetujui :

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruli Siswanto
NIP. 10640507 199010 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan,

Dr. Wagiran, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750627 200112 1 001

Yang membuat,

Jerry Jem
NIM. 11503241041



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 3 Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

No.	Progam/ Kegiatan PPL	Matrik Bulan Agustus																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
2	KBM Kelas X TP 1																																
	a. Persiapan																																
	b. Pelaksanaan								3							3						3								3			
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																
3	KBM Kelas X TP 2																																
	a. Persiapan												1							1								1					
	b. Pelaksanaan													3							3								3				
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																
4	KBM Kelas X TP 3																																
	a. Persiapan								1						1							1								1			
	b. Pelaksanaan									3						3							3								3		
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																
5	KBM Kelas X TP 4																																
	a. Persiapan																																
	b. Pelaksanaan														3							3							3				
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																																
Jumlah Jam		0	0	0	0	0	0	1	6	0	0	0	1	6	1	6	0	0	0	1	6	1	6	0	0	0	1	6	1	6	0	0	0
Total Jam																																	

Mengetahui / Menyetujui :

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan,


Dr. Wagiran, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750627 200112 1 001

Yang membuat,

Jerry Jem
NIM. 11503241041

F 01
Mahasiswa

Jml. Jam	Tot. Jam
0	
12	
0	
3	
9	
0	
4	
12	
0	
0	
9	
0	
	49
49	



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014

F 01

Mahasiswa

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 3 Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

No.	Progam/ Kegiatan PPL	Matrik Bulan September																														Jml. Jam	Tot. Jam
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Pelatihan CNC untuk Guru																																
	a. Persiapan		2		2		1				2	3				1			2													13	
	b. Pelaksanaan																				9											9	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																						4									4	
1	KBM Kelas X TP 1																																
	a. Persiapan																																
	b. Pelaksanaan					3							3														3					9	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																			3												3	
2	KBM Kelas X TP 2																					2										2	
	a. Persiapan		1							1							1															3	
	b. Pelaksanaan			3							3																					6	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																	3	2													5	
3	KBM Kelas X TP 3																																
	a. Persiapan				1							1							1													3	
	b. Pelaksanaan					3							3															3				9	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																			3												3	
4	KBM Kelas X TP 4																					2										2	
	a. Persiapan																																
	b. Pelaksanaan			3							3																					6	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																	3	2													5	
5	Penyusunan Laporan	1							1															1	1	1						5	
Jumlah Jam		1	3	6	3	6	1	0	1	1	8	4	6	0	0	1	1	6	7	6	9	0	8	1	1	1	6	0	0	0	0		87
Total Jam																																87	

Mengetahui / Menyetujui :

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan,


Dr. Wagiran, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750627 200112 1 001

Yang membuat,

Jerry Jem
NIM. 11503241041



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014

F 01

Mahasiswa

NOMOR LOKASI : 142
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 3 Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

No.	Progarm/ Kegiatan PPL	Matrik Bulan Oktober																														Jml. Jam	Tot. Jam
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	KBM Kelas X TP 1																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
2	KBM Kelas X TP 2																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
3	KBM Kelas X TP 3																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
4	KBM Kelas X TP 4																																
	a. Persiapan																															0	
	b. Pelaksanaan																															0	
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut																															0	
5	Penyusunan Laporan	2	2	2	2																											8	
Jumlah Jam		2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		8
Total Jam																																8	

Mengetahui / Menyetujui :

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan,


Dr. Wagiran, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750627 200112 1 001

Yang membuat,

Jerry Jem
NIM. 11503241041